XPLORER KODY GAME SHARK, ACTION REPLAY

100 STRON PLAYSTATION

Nieoficjalny magazyn użytkowników PlayStation

# PSX EXTREME

Cena 5,80 PLN INDEX 340898 • ISSN 1429-172X

18

luty '99

OPISY
BRAVE FENCER MUSASHIDEN
XENOGEARS
STREET FIGHTER 3
DEVIL DICE
ATLANTIS
FIFA '99

ZAPOWIEDZI
QUAKE 2
SUIKODEN 2
BEAVIS & BUTT-HEAD

PUBLICYSTYKA
PIWO I PLAYSTATION
WIEŚCI Z CAŁEGO ŚWIATA

RECENZJE
EHRGEIZ ✪ BLOODY ROAR 2
KENSEI ✪ STREET FIGHTER 3
BRAVE FENCER MUSASHIDEN
BRIGANDINE ✪ TINY TANK
DANCE! DANCE! DANCE!
DEAD IN THE WATER
CIVILIZATION 2

EHRGEIZ

D! D! D!

TINY TANK

CIVILIZATION 2

TERMINATOR W PLAYSTATION ✪ PARAPPA THE RAPPER 2 ✪ PSYGNOSIS ATAKUJE ✪ LISTA JAPOŃSKICH ZAPOWIEDZI ✪ WIPEOUT 3 ✪ DENSHA DE GO! 2 PODPORDGUE ✪ CYBERORG ✪ SILVER ✪ PREMIER MANAGER '99 ✪ DEEP FREEZE

PHa

ISSN1429 72X

# PSX EXTREME

**Wydawca:**
GRUPA

**Adres redakcji:**
ul. Sokolska 60/110, 40-087 Katowice
tel./fax (0-32) 58 58 40, w. 309
tel./fax (0-32) 203 62 19, w. 309
tel./fax (0-69) 203 77 51, w. 309

**Redaktor Naczelny:**
Przemysław Ścierski (Mr. Ścier)
tel. kom. (0-601) 41 69 31

**Zastępca Redaktora Naczelnego:**
Wojciech Cudny (Ayu)
tel. kom. (0-601) 44 09 01

**Współpracownicy:**
Mateusz Bałdyga (Mati)
Andrzej Błaszczyk (Lulu)
Andrzej Chwiałkowski (Jędrek)
Artur Chrzanowski (Kot Sylwester)
Piotr Figlarowicz (Figiel)
Mirosław Gruber (Gamonia)
Mikołaj Kamieniarz (Ojti)
Norbert Kamieniarz (Norby)
Tomasz Kaśkol (HIV)
Dariusz Majewski (Kuba)
Artur Sobiesierski (Asuki)
Tomasz Stańczyk (Stan)
Maksymilian Surażyński
Mateusz Szpakowski (Szpaku)
Marcin Świerkocki (Marcinek)
Maciej Urbaniec-Kozłowski (Kuli)

**Opracowanie graficzne:**
Andrzej Błaszczyk
Przemysław Ścierski

**Kontakt:**
Tomasz Kaśkol (HIV)
tel. kom. (0-602) 12 78 82

**Redaktor techniczny:**
Wojciech Cudny (Ayu)

**Skład, łamanie i przygotowanie do druku:**
„ASCOM" - Andrzej Błaszczyk
tel. kom. (0-602) 70 69 76
e-mail: ablaszczyk@usa.net.pl
&
Mariusz Wawrzyk (Rad)

**Dział prenumeraty:**
Mateusz Szpakowski
Prenumeratę można zamówić drogą mailową lub telefoniczną.
Przyjmowane są pod numerem telefonu (032) 58 58 40, w. 309
we wtorki w godzinach 16.00-18.00

**Druk:**
Poligrafia S.A.
ul. Górna 21, 26-415 Kielce

**Dział reklamy:**
Sebastian Kaśkol
tel. kom. (0-602) 60 94 38

**Konto bankowe:**
Bank Śląski VII o/Katowice
18501214-2200055945

# WSTĘPNIAK

## CZEŚĆ!

Wstępniak, jak sama nazwa wskazuje, z reguły czyta się jako pierwszy tekst. Zupełnie inaczej ma się sprawa pisania Wstępniaka, który jako tekst dla Gracza bezwartościowy merytorycznie, pisany jest na odwal się na samym końcu, wtenczas, gdy HIV (korektor, czy raczej KOREKTOR) pojawia się w drzwiach wymawiając zaklęcie „Ścierwo, gdzie wstępniak?! Idę na chatę i walł mnie że będzie nie po polskiemu". Wtenczas biedny wymęczony już Mr Ścier odwraca się do Ayu i mówi „Ayu, piszemy wstępniak" na co Ayu udaje że nie słyszy wpatrując się tępo w monitor swojego komputera. Zatem Mr Ścier zmuszony jest do wypisywania steku głupstw (Heja, to ja - Mr Ścier) w celu zajęcia odpowiedniej powierzchni. Najlepszym przykładem może być ten wstęp który ja, Mr Ścier, wymyśliłem o 3 20 nad ranem. Wiem, że nie tak powinien wyglądać wstępniak, ale nie oczekujcie ode mnie jakichś głębszych przemyśleń po 96 godzinach ślęczenia nad monitorem w tym surowym mikroklimacie. Pozostaje mi tylko wierzyć, że HIV sprawdzając pisownię tego tekstu, dopisze coś od siebie i wytnie wszystkie głupoty. Na przykład to HIV jesteś zuzel i torba od sera. Wiem, że to wytniesz i mam to gdzieś, tylko nie dopisuj niczego na mnie bo masz przerąbane. HIV dopisz coś tutaj, bo już mi się film urywa. Ty kretynie mam nadzieję że wycinasz wszystkie moje komentarze bo jak to pójdzie do druku, będzie kwas (HIV słuchaaaaaAAaam ? Może ktoś inny to wywali).

Przechodząc do sedna sprawy a mianowicie zawartości tego numeru, to tylko jedno nasuwa mi się myśl - JAPOŃSKIE BIJATYKI. Kali w tym miesiącu rządził. Nawet tekkenowemu tamerowi - Mutilemu - trafiło się nie mało, bo sam BLOODY ROAR 2 i dwie rysowanki CAPCOMU. Mam nadzieję że coś zrozumiecie z jego tekstów bo to zupełnie „inny" człowiek. Dwie bijatyki, STREET FIGHTER ALPHA 3 i EHRGEIZ, potraktowaliśmy kompleksowo, zamieszczając oprócz recenzji listy dostępnych ciosów. Ciosy do BLOODY ROAR 2 zostawiliśmy na numer następny bo, jak stwierdził maestro Mutti, to materiał na kilkanaście stron (rozłożymy go na 3 numery). Redakcyjny czubek Myszaq zrecenzował kilka strzelanek, w tym jedne z nielicznych PAL-owskich tytułów - UPRISING X i INVASION które jednak okazały się gniotami. Redakcyjny oszołom HIV (Jły baranie mam nadzieję że to poprawiasz) w tym miesiącu był wręcz bezrobotny więc gdyby nie DANCE! DANCE! DANCE! i kilka innych ochłapów, które dostał z politowaniu, jego tępa facjata nie straszyłaby w dziale Recenzje. Co się tyczy opisów zamieszczamy ostatnią część opisu do TOMB RAIDER 3 (sekrety i dodatek) kolejną część opisu XENOGEARS (tym razem Ayu) ciężko powiedzieć którą bo gra ciągnie się jak brazylijski serial i nikt nie ma pojęcia, gdzie jest koniec. Do tego wszystkiego dorzuciliśmy pierwszą części opisu niemniej dobrego BRAVE FENCER MUSASHIDEN.

Dopełnieniem całości jest test konsoli DREAMCAST napisany przez Norby'ego (dygresja - to ten gość, który zarzekał się że nie chce mieć z DeCe nic wspólnego, a teraz proszę :) sprawozdanie z redakcyjnej imprezy o charakterze testu alkoholowego i wywiad z naszą korespondentką z Japonii - Mayumi Suzuki i jej kolegą Tsuyoshim. Na koniec zapraszam wszystkich maniaków wyścigów do nowo otwartego Kącika wyścigowego, zaś uczestników konkursów „LARA" i „KARYKATURY zgifted Jów" do zapoznania się z wynikami w dziale "Listy". Informujemy że wynik konkursu „CRASH" ogłosimy za miesiąc. Sorki. To tyle o zawartości magazynu. Dzięki za wszystkie ankiety (wyniki w następnym numerze). Zachęcamy do pisania listów, bo kaloryfery są zimne jak flis (HIV każdy jeden list dokładnie pali w piecu - to znaczy czyta).

Ścierwo HIV, Idę do domu, bo zasypiam na fotelu. Popraw wszystko i upiększ. Dobrze by było, gdybyś dopisał coś na końcu bo głupio się urywa (dopisz może o Mayumi albo o tym że gazeta ukazuje się w kioskach w drugą środę miesiąca, żeby nikt nie wydzwaniał). Wiesz, że jesteś frajer roku? Cześć. Aha, zapomniałem ci powiedzieć, że wrzuciliśmy cię do "Uśmiechu numeru".

HIV Ścierwo wyśl się trochę i popraw ten wstępniak, ty kocia mordo. Idę do domu i walł mnie, że wiesz co

*Tu Loki. Jest 6:47. Jestem sam i nie wiem, czy ten tekst to jakiś żart, ale z braku czegokolwiek innego jestem zmuszony wlać go na stronę, bo jeśli tego nie zrobię, będzie pusta. Mogłeś na „Prosiaka", który za to bierze [illegible] tu tylko sprzątam. Napisałem*

**Mayumi Suzuki (Belltree)**

[illegible] magazyn o grach [illegible] to żaden kit! [illegible] z ojcem [illegible] naszym

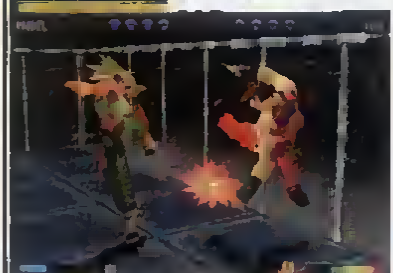
**BELLTREE**

NASZ E-MAIL: EXTREME@WEBMEDIA.PL

NASZA OKŁADKA

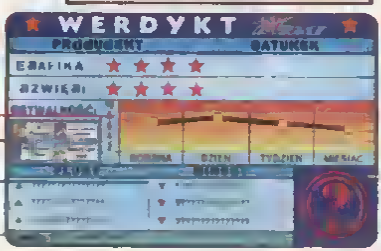
# SPIS TREŚCI

## BLOODY ROAR 2



Nikt nie spodziewał się, że po pierwszej, wyśmienitej części gry, firma HUDSON tak podrasuje kolejną część BLOODY ROAR. Grafika jest urzekająca, na czym nie ucierpiała szybkość i płynność zabawy. Oprócz tego zaimplementowano bardzo dużą gamę ciosów, których wyszczególnienie w tym numerze było niemożliwe (Mutti wymiękł). Ta gra plasuje się w piątce najlepszych mordobić na PlayStation.

Ocena – ogólna uwydatniona kolorem
Info – dotycząca premiery gry itp.
Zalety i wady – ocenianej gry
Info – dotyczące obsługi peryferii i ilości graczy
Ocena – grywalności w przedziale czasowym
— w trybie ONE w TWO PLAYER
— w trybie MULTIPLAYER




## STREET FIGHTER 3

CAPCOM w ty miesiącu uraczył nas trzema mordobijkami, z których trzecia część SF okazała się wielkim prebojem - oczywiście dla fanatyków gatunku, bo jak wiadomo seria SF jest kontrowersyjna.

## DANCE! DANCE! DANCE!

Kolejna, trzecia już gra taneczna (po BAG i Parappie) na PlayStation. Tym razem zabawia brak POWERA jaki towarzyszył jej poprzednikom, a to za sprawą kiepskiej oprawy audio-wizualnej.

## HARD EDGE

Chyba długo jeszcze nikomu nie uda się zbliżyć do poprzeczki jaką ustanowiła seria RESIDENT EVIL. HARD EDGE jest jej miernym podróbą - brak jej klimatu.

## TINY TANK

Bardzo udana strzelanina, której bohaterem jest inteligentny czołg. Najmocniejszą stroną tej pozycji jest oprawa audio.

## CIVILIZATION 2

Ta kultowa gra strategiczna zaszła skromne szeregi tego gatunku na PlayStation. Ogólne zasady rozgrywki zostały w pełni zachowane, jednak pewne wątpliwości budzić może opracowanie graficzne - wręcz żenująca.

## AKTUALNOŚCI ▶str. 6


CD NOWEGO ..... 6
KALEJDOSKOP ..... 14
W PRZYGOTOWANIU ..... 18
BEAVIS & BUTT-HEAD DO HOLLYWOOD ..... 19
QUAKE 2 ..... 18
SUIKODEN 2 ..... 18


## RECENZJE ▶str. 28

Nasi redaktorzy testują nowe gry


1 ON 1 ..... 56
ACTUA POOL (POOL SHARK) ..... 47
ANIMANIACS TEN PIN ALLEY ..... 38
ATLANTIS ..... 46
BACKSTREET BILARDS ..... 49
BLOODY ROAR 2 ..... 28
BOMBERMAN CLASSIC ..... 38
BRAVE FENCER MUSASHIDEN ..... 56
BRIGANDINE ..... 56
CAESAR PALACE 2 ..... 48
CAPCOM GENERATIONS 1 - 4 ..... 56
CIVILIZATION 2 ..... 62
DANCE! DANCE! DANCE! ..... 50
DARKSTALKERS E ..... 37
DEAD IN THE WATER ..... 46
EHRGEIZ ..... 30
THE GAME OF LIFE ..... 51
HARD EDGE ..... 44
HYBRID ..... 44
INVASION ..... 43
K1 GRAND PRIX '98 ..... 38
KENSEI: SACRED FIST ..... 32
MARVELL SH VS STREET FIGHTER ..... 56
MASTER OF MONSTERS ..... 58
NCAA MARCH MADNESS 99 ..... 37
POOL HUSTLER ..... 44
PRO PINBALL: BIG RACE USA ..... 41
STREET FIGHTER ZERO (ALPHA) 3 ..... 56
TINY TANK ..... 40
UPRISING X ..... 42
WCW THUNDER ..... E9


## WSKAZÓWKI ▶str. 60

Podpowiedzi do gier


ATLANTIS ..... 72
BRAVE FENCER MUSASHIDEN ..... 60
DANCE! DANCE! DANCE! ..... 76
DEAD IN THE WATER ..... 78
DEVIL DICE ..... 77
EHRGEIZ ..... R2
FIPA '99 ..... 74
NBA LIVE '99 ..... 78
STREET FIGHTER ZERO (ALPHA) 3 ..... 78
*TIPS & TRICKS* ..... *86*
TOMB RAIDER E - SERRETY ..... 7E
XENOGEARS ..... 67


## TESTY ▶str. 98

Wnikliwe testy nowych peryferiów do PSX


MULTITAP ..... 98
PRZEDŁUŻACZ OD JOYPADA ..... 99
ZESTAW "SPACESTATION" ..... 99


## LISTY ▶str. 91


KĄCIK TEKKEN 3 ..... 94
KĄCIK WYŚCIGOWY ..... 95
SKRZYNKA ..... 91


## PC ▶str. 22


WYNURZENIA NA TEMAT DECE ..... 22
JAPOŃSCY GRACZE CZYLI WYWIAD Z... ..... 28
Z KROWAREM PRZED KONSOLĄ ..... 28


## NEXT GEN ▶str. 20

wieści o konsolach i grach nowej generacji

Ile Sony wydaje na reklamę ?
Japonia - podsumowanie roku
Ponad milion zamówień na Final Fantasy 8
WIPEOUT 3 !!!
BUST A MOVE 2
Lista japońskich zapowiedzi!!!
DENSHA DE GO! 2
Parappa The Rapper 2
LARA - piękne czy bestia?
PSYGNOSIS ATAKUJE

# CO NOWEGO?

## Terminator w PlayStation 2?

Szef firmy HUDSON SOFT (to ci od BLOODY ROAR 1 i 2 BOMBERMANA) powiedział, że PlayStation 2 będzie grało wyrenderować w czasie rzeczywistym i w wysokiej rozdzielczości wszystkie efekty specjalne, jakie mieliśmy przyjemność zobaczyć w filmie 'Terminator 2 !!!!) Czyż to nie brzmi bajecznie? Jeśli rzeczywiście tak będzie, to dopiero wtedy będzie można powiedzieć, że ukazała się konsola nowej generacji która daleko wybiega w przyszłość Jak HIV own powiedziałem o tym to przez całą noc nie mógł zasnąć wyobrażając sobie, co to będzie Wracając do wypowiedzi szefa firmy HS dodał on również, że wie z dobrze poinformowanych źródeł że następca PlayStation ukaże się na rynku jeszcze w tym roku A tak zupełnie przy okazji czytałam również wypowiedź jakiejś innej szychy, która miała całkiem rozsądną propozycję dla SONY aby premiery PlayStation 2 na różnych kontynentach odbyły się prawie że równocześnie, co najwyżej z miesięcznym opóźnieniem I co Wy na to? Może zaczniemy zbierać podpisy na petycji do SONY? [aju]

## SPIRACONY DC

Z

## WIPEOUT 3

Fani wyścigów mogą powoli rozpocząć świętowanie, gdyż na dwa dni przed zamknięciem bieżącego numeru dowiedziałem się, że jeszcze w tym roku ukaże się kolejny sequel wyścigów pojazdów antygrawitacyjnych pt. W I P E O U T 3 (tytuł roboczy)! Jest to oficjalna informacja, potwierdzona przez PSYGNOSIS. Produkcją gry zajmie się ta sama ekipa, która spłodziła dwie poprzednie części, więc chyba możemy być spokojni o poziom gry. A teraz kilka konkretów, które znamy: 8 nowych tras, 8 nowe teamy (plus 5 z poprzedniej części, czyli w sumie 8), kilka bybów gry oraz obsługa Dual Shocka i analoga. Programiści przyznają, że tak jak dwie poprzednie części ustanowiły kolejne graficzne na PlayStation, tak również WIPEOUT 3 ma ustalić kolejny niedoścignony wzór dla innych programistów. Będę Was na bieżąco informować o postępach nad grą, a oczekiwanie może nam skrócić ROLL CAGE od tej samej firmy, który również zapowiada się całkiem niezle (wiem, bo widziałem), a ukaże się dużo wcześniej bo w marcu b.r. [aju]

## VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE

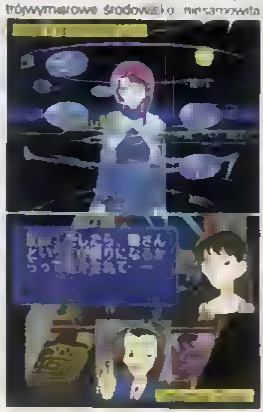
Już dzisiaj wiadomo że pod koniec roku pojawi się Vigilante 8 Second Offense czyli druga część znakomitej strzelanki samochodami Będą nowe power-up grafika jeszcze bardziej dopracowana Szczegóły wkrótce [...]

VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE

Kupiłem Dreamcasta który bardzo mi się podoba I co? Czy muszę się tłumaczyć z tego występku? Czy zdradziłem PlayStation? Nie sądzę Czytając listy napływające do Redakcji zauważyłem, że najczęściej postrzegacie mnie jako największego przeciwnika innych systemów i zagorzałego fana PSX. I taka też jest prawda, przynajmniej po części Uważam że kupując DeCe wcale nie zdradziłem PSX co więcej, PlayStation nadal uważam za najlepszą konsolę na świecie mimo tego że DeCa ma lepsze parametry techniczne Doszedłem bowiem do wniosku, że to gry są najważniejsze a nie systemy które przychodzą i odchodzą, więc nie można tak radykalnie podchodzić do tej sprawy Co nie oznacza, że nagle spodobał mi się pad od Nintendo 64, którego ciągle nie umiem trzymać w rękach, albo że polokochałem nagle Sega Saturn, które zostało już pogrzebane na wieki wieków Po prostu chciałem spróbować czegoś nowego i nie zawiodłem się Dreamcast jest znakomity technicznie teraz zostało jeszcze kwestia gier Znakomity Sonic Adventure i beznadziejna Virtua Fighter 3tb (tak! tak!) to na razie za mało Widziałem też Incoming, który oprócz ślicznej grafiki nie zadziwia niczym specjalnym Teraz czekam na Sega Rally 2, w międzyczasie pykając w Sonica i niezastąpione ISS PRO '98 na PSX. Cieszę się, że mam w domu dwa uzupełniające się systemy

Nadal jednak z niepokojem wypatruję następcy naszego kochanego Szmaka i liczę, że kopnie on Segę mocno w zadek, ale SONY wciąż milczy jak zaklęte Nie możemy się temu jednak dziwić PlayStation sprzedaje się wciąż rewelacyjnie (21 grudnia 1998 SONY ogłosiło wyprodukowanie 50 mln konsol PlayStation na świecie) i na dzień dzisiejszy nikt jeszcze nie czuje nagłej potrzeby wypuszczenia jego następcy W firmie Sega sprawa musi się trochę inaczej Tutaj nadzieje pokładane w Saturnie legły w gruzach Konsola ta padła już niemal całkowicie i nowy model był firmie bardzo potrzebny, aby w ogóle utrzymać się na rynku Muszę przyznać, że osobiście nie dałem ponieść się zbytnio emocjom i nawet denerwował mnie trochę cały szum wokół tej sprawy w tym powstanie dzięki NEXT GEN' w PSX EXTREME Jednak kiedy Dreamcast pojawił się już w sprzedaży, postanowiłem powzięć się nim zainteresować choćby po to aby sprawdzić, czy faktycznie jest tak rewelacyjny, jak zapowiadano A w związku z tym, że aby coś sprawdzić czy ocenić, muszę zapoznać się z tym osobiście po prostu postanowiłem go sobie kupić. Ot, cała historia.

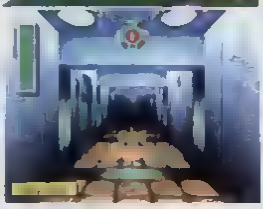
Czy Dreamcast jest naprawdę tak znakomity, jak zapowiadano? Zapraszam do lektury mojego testu tej maszynki w dziale 'NEXT GEN' tutaj jednak podzielę się z Wami bardziej osobistymi refleksami na ten temat Pamiętam, jak pierwszy raz w życiu zobaczyłem PlayStation w akcji To był dla mnie szok W pełni trójwymiarowe środowisko o niesamowitej prędkości, muzyka i grafika rzuciły mnie na ziemię Przy pierwszym kontakcie z Dreamcastem już tego tak wyraźnie nie poczułem Owszem, grafika ślliczna, rozdzielczość wysoka ale to już nie taki sam skok jakościowy jak w przypadku PlayStation. Ale czego można było więcej oczekiwać? W końcu nikt nie zapowiadał nowej technologii Jest to cięgle to samo co PlayStation, tylko w wyższej rozdzielczości i z większą ilością szczegółów na ekranie Chociaż przyglądając się bliżej, i tak można dojrzeć kilka niedociągnięć. Ja osobiście, mimo wszystko byłem miło zaskoczony W





Pda

dniejszych czasach rozdzielczość PlayStation nikogo już nie zachwyca bo akceleratory 3D w pecetach posuły tak do przodu, że nie ma na to już rady, ale Dreamcast spokojnie je bije na łeb. Inna kwestia to na jak długo to wystarczy. Być może za pół roku wyjdzie jeszcze potężniejsze Voodoo 3 do PC i Dreamcast znów zostanie w tyle, a w przypadku konsoli nie ma możliwości dokładania nowych kart. Osobiście nie spodziewałem się aż takiego skoku jakościowego między PlayStation a Dreamcastem i jestem ciągle pod wrażeniem możliwości graficznych tej konsoli.



Jednak ci, którzy spodziewali się jakiejś rewolucji, mogą poczuć się trochę zawiedzeni, bo w Dreamcaście nie ma praktycznie niczego nowego. Popatrzcie sobie na gry CROC czy SPYRO i wyobraźcie sobie te same gry w wyższej rozdzielczości i z bardziej dokładną grafiką – otrzymacie obraz z Dreamcasta. Wynika więc z tego, że na nową technologię w grach wideo przyjdzie nam jeszcze poczekać. Ciągle otwarta jest sprawa PlayStation 2. Aby pokonać Dreamcasta, trzeba już nie tylko zrobić maszynę mocniejszą od niego. Należy opracować nową technologię która ustanowi nowe wzorce i standardy. Jeśli rzeczywiście SONY zdecyduje się na takie rozwiązanie i w PlayStation 2 gry faktycznie będą wyglądać jak filmy w telewizji, to ja już nie mam pytań i od razu w to wchodzę. Natomiast jeśli PlayStation 2 będzie prezentowało podobny poziom jak Dreamcast, to po prostu czeka nas jeszcze kilka lat w miarę wyrównanej rywalizacji na rynku i gry nie zmienią zbytnio swojego oblicza, będą tylko ładniejsze graficznie i trochę szybsze.

Dobra, starczy tego gdybzenia. Powiedziałem co chciałem i teraz możecie sobie myśleć co chcecie. Jedno jest pewne: ja przy PlayStation zostanę do końca świata, więc nie ma obaw, że nagle całkowicie przesiądę na inną platformę. Trudno jest się rozstać z dobrym przyjacielem, który jest już ze mną tyle lat na dobre i na złe. Ale tak prawdę mówiąc - na nadmiar dobrych gier nie mamy co w ostatnim czasie „narzekać". Prawda jest taka, że obok kilku rodzynków (np. EHRGEIZ) nawet w Japonii nie pojawiło się ostatnio nic ciekawego. Aby zobrazować Wam trochę sytuację, przedstawię pokrótce kilka japońskich "przebojów", które ostatnio pojawiły się na rynku.

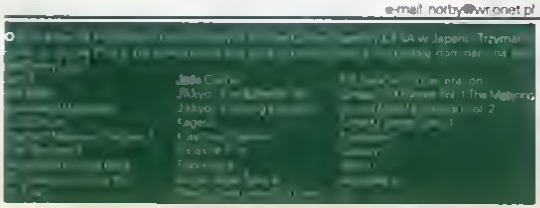
Wszyscy znamy i kochamy firmę CAPCOM, ale gdy zobaczyłem jedną z ich ostatnich gier pt. GUY FERO mina mi trochę zrzedła. Co to ma być, filmowe przygodówka z beznadziejną grafiką czy jakiś kolejny klon DOOMa na engine'ie z Commodore 64? Albo GODZILLA - bramy cekawe, prawda? Jednak o efektach rodem z filmu pod tym samym tytułem możecie zapomnieć. To jakiś pasztet totalny, na którym poznać się mogą tylko rasowi Japończycy. O takich tytułach jak SERIAL EXPERIMENTS LAIN czy DETECTIVE CONAN nie będę się nawet wypowiadał. Spójrzcie tylko na screeny (jeśli w ogóle przejdą przez kontrolę jakości) he hej i oceńcie sami te japońskie „przeboje". Wiadomo, w Japonii powstają najlepsze gry na PlayStation, to fakt. Ale możecie mi wierzyć, powstają tam też te najgorsze, bo tam po prostu powstaje najwięcej gier na naszą konsolę, ale wszystkich nie musimy od razu bardzo pragnąć.

Na otarcie łez kilka najważniejszych, znacznie bardziej pozytywnych informacji. SQUARE ogłosiło, że liczba zamówień w przedsprzedaży na FINAL FANTASY VIII w Japonii przekroczyła już liczbę miliona sztuk. Można się więc spodziewać kolejnego rekordu sprzedaży. Dla przypomnienia, FF7 w ciągu zaledwie trzech pierwszych dni sprzedał się w Japonii w ilości 2 milionów egzemplarzy. Przy okazji - recenzowany w tym numerze EHRGEIZ ukaże się w Stanach Zjednoczonych dopiero w maju bieżącego roku.

Jeszcze kilka przecieków o planowanych kontynuacjach. CLIMAX pracuje już nad DIABLO 2 oraz THEME PARK WORLD w wersji na PlayStation, a PSYGNOSIS potwierdziło w końcu wydanie gry WIPEOUT 3 jeszcze w tym roku!!! Na taką grę naprawdę warto czekać! Także ACTIVISION pracuje już nad sequelem VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE. Nowy Quest Mode, nowe pojazdy i kilka ulepszeń - też będzie nieźle jatka! No i na koniec UNJAMMER LAMMY, czyli druga część gry PARAPPA THE RAPPER także ma się jeszcze pojawić w tym roku! Spokojnie, spokojnie, ja też nie mogę już wysiedzieć, będzie się jeszcze działo, musimy tylko cierpliwie przeczekać ten martwy okres. Ale nie martwcie się, tak jest zawsze na początku roku, że po wysypie gier na Święta, pierwsze dwa miesiące są słabsze. Potem powinno już być znacznie lepiej, czego sobie i Wam życzę.

**NORBY**

e-mail: norby@wr.onet.pl



# Nowe gry KONAMI w USA

To lista gier wraz z miesiącami wydania, które wypuści w USA słynna KONAMI. O większości tytułów z pewnością już słyszeliście, ale na liście znajdują się i takie gry, o których nawet my nic nie wiemy. Więcej informacji wkrótce. [aju]

**Fisherman's Bait - 16 luty**
**Silent Hill - 24 luty**
**NBA In The Zone '99 - marzec**
**NHL Blades of Steel '99 - marzec**
**Gungage - maj**
**Rally Racing - maj**
**Sulkoden II - czerwiec**
**Soul of the Samurai - czerwiec**
**Vandal Hearts 2 - wrzesień**

# Co znika z półek?

Ostatnie już są pierwsze dane dotyczące sprzedaży gier w Europie. Na razie są to zbyt wczesne dane, by [illegible] niewiele miesięcy 1998 roku z Anglii, Francji, Niemiec, Włoch, Hiszpanii, Holandii, Szwajcarii i Belgii. Oto [illegible] gier wideo w Europie.

Pierwsze miejsce zajęło GRAN TURISMO (733 tys. sprzedanych egzemplarzy, PSX), na drugim miejscu uplasowała się [illegible] WORLD CUP '98 (721,6 tys. sprzedanych egzemplarzy, PSX), a trzecie miejsce przypadło również Fifie, ale z dopiskiem "ROAD TO WORLD CUP" (584,2 tys. sprzedanych egzemplarzy, PSX, PC i [illegible]).

FOX INTERACTIVE poinformowało, że [illegible] wersję gry ALIEN VS PREDATOR zostały wstrzymane. Na razie programiści chcą się skupić nad blaszakową adaptacją, a do PSX owej wersji powrócą, gdy pecetowa będzie na ukończeniu. [aju]

DO WSZYSTKICH UŻYTKOWNIKÓW KONSOL
SONY
Playstation
KONIEC KŁOPOTÓW
Tak! Koniec kłopotów z grami z USA i Japonii (NTSC)
Oferujemy rewelacyjny MULTISYSTEM który Ci pomoże. Będziesz mógł kupować oryginalne gry z USA i Japonii które ukszuszą się szybciej niż ich europejskie odpowiedniki oraz są SZYBSZE. Uzyskasz kolor z płyt NTSC na Twoim telewizorze w systemie PAL przez AUDIO-VIDEO.
Multisystem można zainstalować we wszystkich modelach konsoli 1002, 5501, 5502, 5551, 5552, 7001, 7002, 7501, 750[illegible]
[illegible]
Prowadzimy serwis konsol w pełnym zakresie: regeneracja laserów, wymieniamy czytniki, naprawiamy elektronikę.
SPRZEDAŻ MULTISYSTEMU WYSYŁKOWO
HURT-DETAL 20 PLN + koszt wysyłk
[illegible]
SERWIS Tel./fax (058) 301-68-90
Ul. Targ Drzewny 12/14, 80-886 GDAŃSK
INTERNET: www.serwis.psx.com.pl

# Eyes on me...

Po raz pierwszy w historii firma SQUARESOFT zatrudniła profesjonalną piosenkarkę. Za okrągły milion dolarów [illegible] zatrudniono Faye Wong (na zdjęciu) gwiazdę muzyki POP z Hong Kongu. Zaśpiewa ona tytułową piosenkę gry FINAL FANTASY 8 pt Eyes on me. Powstaną dwie wersja tego kawałku pierwsza będzie utrzymana w rytmie Pop, a druga to majestatyczna symfonia. Utworu tego będziemy mogli słuchać podczas animacji wprowadzającej nas w świat FF8. SQUARESOFT liczy że dzięki popularności piosenkarki i śpiewanemu przez nią motywowi (teledysk pokazywany w telewizji) między się nowi nabywcy na tą mega produkcję. [aju]

# YOU'RE UNDER ARREST!

W jednym z ostatnich numerów japońskiego magazynu o Manduse znaleźli się wiadomości, że na PlayStation pojawi się kolejna gra bazująca na komiksach mangowych. Produkcją zajęła się firma PIONEER LDC a ukaże się ona pod tytułem YOU RE UNDER ARREST. Oto pierwsze obrazki z gry. [aju]

# 25 RAZY RRU

27 stycznia ukaże się w Japonii soundtrack do gry RIDGE RACER TYPE 4. Znajdą się na nim wszystkie kawałki jakie były w grze łącznie z początkowym i końcowym motywem muzycznym w sumie 25 utworów. [aju]

# Unjammer Lamy - następczyni Parappy

PARAPPA THE RAPPER powraca w nowym wcieleniu. Gra jednak nie będzie nazywała się PARAPPA THE RAPPER 2 ale UNJAMMER LAMY. Dlaczego zmieniono tytuł? Odpowiedź jest bardzo prosta, bowiem głównym bohaterem nie będzie PaRappa lecz Unjammer Lamy. Jest ona (tak, ONA!), w przeciwieństwie do PaRappy, miłośniczką muzyki rockowej. Zamieszczam również kilka [illegible] wczesnej wersji gry. [aju]

NAMCO zapowiedziało że ma w planach wydać serię gier 'mangowych' w porozumieniu z firmą Japan Animations. Pozycja otwierająca serię będzie grą opartą na komiksie pt. Adventures of Gilgamu Boya w której głównym bohaterem jest królik. Więcej informacji podam wkrótce. [aju]

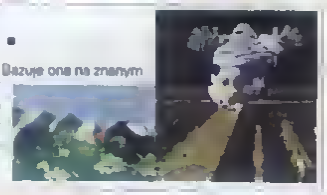
# Macowy PSX

W USA pojawiła się maskotka PARAPPA THE RAPPER (na zdjęciu). Zasilana dwoma bateriami typu „paluszek" maskotka śpiewa i porusza rękami a jej cena wynosi 49 amerykańskich dolarów. [aju]

## TYLKO 49 BAKSÓW

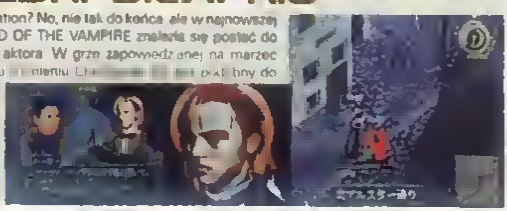
# Owca zwana Poo...

Firma ROBOT pracuje nad nową grą logiczną pt. STRAY SHEEP. Bazuje ona na znanym w USA filmie rysunkowym pod tym samym tytułem. W STRAY SHEEP będziesz kierować poczynaniami owcy zwanej Poo, a Twoim zadaniem w każdym poziomie będzie odnalezienie przyjaciół porwanych przez lisa. Aby tego dokonać, musisz unikać przeciwników, bogato rozsianych pułapek, a w dodatku rozwiązywać zagadki logiczne. Gra ma ukazać się na wiosnę tego roku. [aju]



# WSZĘDOBYLSKI DICAPRIO

Leonardo DiCaprio w grze na PlayStation? No, nie tak do końca, ale w najnowszej grze firmy ARTDINK'S pt. LEGEND OF THE VAMPIRE znalazła się postać do [illegible] przypominająca tego znanego aktora. W grze zapowiedzianej na marzec [illegible] wcielimy się w postać dobrego wampira [illegible] (podobnego do Leonardo) który próbuje ocalić miasto przed złym wampirem który obudził się po 150-letnim śnie. LEGEND OF THE VAMPIRE będzie współpracować z PocketStation na którym będziemy mogli szkolić swojego wampirka. [aju]





Pta

**Lista najlepiej sprzedających się gier w Japonii w 1998 roku na wszystkie konsole (na podstawie japońskiego magazynu branżowego)**

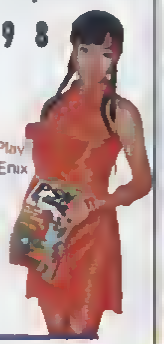
## JAPONIA 1998

| Miejsce | System | Tytuł | Wielkość sprzedaży | Data wydania |
|---|---|---|---|---|
| 1 | PSX | BIOHAZARD 2 (CAPCOM) | 2,155,128 | 29.01.98 |
| 2 | PSX | GRAN TURISMO (SCEI) (*) | 1,492,430 | 23.12.97 |
| 3 | GBoy | Pocket Monster Pikachu (Nintendo) | 1,268,675 | 12.09.98 |
| 4 | PSX | TEKKEN 3 (NAMCO) | 1,186,603 | 26.03.98 |
| 5 | PSX | PARASITE EVE (SQUARE) | 994,202 | 29.03.98 |
| 6 | PSX | XENOGEARS (SQUARE) | 891,987 | 11.02.98 |
| 7 | GBoy | Dragon Quest Monsters (Enix) | 873,958 | 25.09.98 |
| 8 | PSX | WINNING ELEVEN 3 (KSS) (KONAMI) | 749,922 | 29.05.98 |
| 9 | PSX | Star Ocean Second Story (Enix) | 604,369 | 30.07.98 |
| 10 | PSX | Xi (Dewi Dice) (SCE) | 663,175 | 18.06.98 |

(*)- GRAN TURISMO ukazało się pierwsze w 1997 roku, w którym sprzedało się w liczbie ponad 800 tys egzemplarzy. Liczba ta nie została wzięta pod uwagę w podsumowaniu 1998 roku.

**19 najlepiej sprzedających się gier w Japonii na wszystkie konsole.**

## STYCZEŃ '98



1. Crash Bandicoot 3 - Sony (PlayStation)
2. Yu-Gi-Oh! Duel Monsters - Konami (GameBoy)
3. Tales of Phantasia - Namco (PlayStation)
4. Chocobo Mysterious Dungeon 2 - Squaresoft (Play
5. Dragon Quest Monsters Terry's Wonderland - Enix
6. Pokemon Card - Nintendo (GameBoy)
7. Pikachu Genki Dechu - Nintendo (Nintendo 64)
8. Street Fighter Zero 3 - Capcom (PlayStation)
9. Initial D - Kodansha (PlayStation)
10. Genso Suikoden 2 - Konami (PlayStation)

Kto by przypuszczał, ze trzecia część przygód naszego ukochanego rudzielca odnieale taki sukces w Japonii. Jak widać, gra aprzedaja się tam znakomicie i uaczęśliwia skośnookia dziaciaki tak samo skutacznie, jak u nas. Na dalszych pozycjach kilka sequalów (kontynuacja znanago juz takze u nas TALES OF DESTINY oraz nowa przygody kurczaków Chocobo znanych z gry FFVII). Między tytułami na PlayStation przewijają się ciągle bardzo popularne w Japonii gry na GameBoya. W jednym tygodniu atycznia ukazał się tez na liście Sonic Adventure na Dreamcasta, który nia odniósł jednak znaczącego sukcesu komercyjnego. No cóż, Dreamcastów jeszcze jest bardzo mało na świecie i długo potrwa, nim gry na tą platformą zaczną zagrazać PlayStation. [nor]

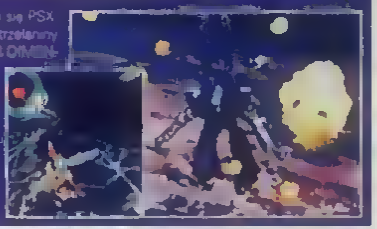
**Najlepiej sprzedające alę konsole w Japonii w 1998 roku.**

## KONSOLE - JAPONIA 1998

| Pozycja | Konsola | Wielkość sprzedazy | % sprzedazy |
|---|---|---|---|
| 1 | PlayStation | 2,468 825 | 55.4% |
| 2 | Gameboy | 683,894 | 15,4% |
| 3 | Gameboy Color | 489 944 | 11% |
| 4 | Nintendo 64 | 333 272 | 7,5% |
| 5 | Saturn | 244 428 | 5,5% |
| 6 | Dreamcast | 206 539 | 4,6% |
| 7 | Neo Geo Pocket | 27,702 | 9,6% |

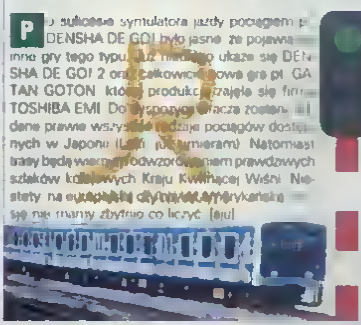
Do powyższej tabelki nie potrzeba chyba komentarza. PlayStation króluje we wszystkich statystykach. Ponad 55 procent sprzedazy wszystkich konsol - to mówi samo za siebie (w dodatku po 4 latach istnienia na rynku). [aju]

# Viva MACROSS!



W marcu ukaże się PSX owa wersja strzelanny MACROSS SUPER OMEN FORTRESS BANDAI W ... gra zniż... ownłaż... a wersja ... produkcji pt. MA... K2

# Loki już czeka...



P... sukcesie symulatora jazdy pociągiem p... DENSHA DE GO! było jasne, że pojawią... inne gry tego typu. Już niedługo ukaże się DEN... SHA DE GO! 2 oraz zakręcona nowa gra pt. GA... TAN GOTON której produkcją zajęła się firma TOSHIBA EMI. Do dyspozycji gracza zostaną ... dane prawie wszystkie rodzaje pociągów dostępnych w Japonii (jak... jak numerami). Natomiast trasy będą wiernym odwzorowaniem prawdziwych szlaków kolejowych Kraju Kwitnącej Wiśni. Niestety na ... się nie mamy zbytnio co liczyć. [aju]

## HELLO KITTY

...uż niedługo uka... się kolejna gra ... zna na Play... on. Będzie ona ... O K T T Y S ... UBE FRENZY a ... jej głównymi bohaterami będą po... ... z kr... skówek. Nie posiadam na razie żadnych screenów ale do kolejnego numeru powinnam już coś znaleźć. [aju]

FH. NEED FOR PSX

CZĘSTOCHOWA

SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA GIER KOMPUTEROWYCH (OK. 300 TYTUŁÓW NA PSX)

-KONSOLE NOWE I UŻYWANE
-AKCESORIA PO BARDZO ATRAKCYJNYCH CENACH
-PRZYJMUJEMY GRY W ROZLICZENIU (NA ZASADZIE WYMIANY)
-MOŻLIWOŚĆ PRZETESTOWANIA KAŻDEJ GRY NA MIEJSCU
-WYSYŁKOWA SPRZEDAŻ I WYMIANA GIER

ŚWIĄTECZNA PROMOCJA !!!
Przy zakupie konsoli wraz z grą otrzymasz kartę pamięci GRATIS

POWYŻSZY SPIS JEST TYLKO NIEWIELKĄ CZĘŚCIĄ NASZEJ OFERTY.

(0-60) 23-85-228

...ALNYCH 36 I w, godzinach ... CZĘSTOCHOWA
SKLEP CZYNNY:
PON-PT W GODZ. ... SOBOTA: 10-14

KUPON RABATOWY 10 % rabatu przy zakupie powyżej 120 zł

## PIGUŁA

- W [illegible] Japo[illegible] ostało już zamówionych dokładnie 098,017 sztuk tej pozycji. [aju]
- Firma ACCLAIM [illegible] opartą o znany na [illegible] komiks pt. SHADOW[illegible]. Gra będzie [illegible] [aju]
- SQUARESOFT [illegible] Japo[illegible] Będą to FF4, FF6 [illegible] się niczym w stosunku do SNES-owych wersji. [aju]
- SONY Japan stworzyło stronę internetową, na której można kupo[illegible] wać gry na PlayStation. Gry po[illegible] zostaną dostarczone w pr[illegible] 1 tygodnia [illegible] trzeba jedynie dysponować kartą kredytową. [aju]
- W RPG [illegible] gry pt. [illegible] [illegible] logicznej, a dokładnie będą [illegible] gry odnajdywać we właściwej grze [illegible] (Garden). [aju]

## PsYgNoSiS *atakuje*

PSYGNOSIS szykuje ostrą ofensywę na 1999 rok. Ludzie pracują już nad dwoma poważnymi projektami: ROLL CAGE (futurystyczne wyścigi) oraz KINGSLEY (przygodówka 3D), z kolei niedawno podano do wiadomości, iż w planach wydawniczych firmy znalazła się gra pt. RETRO FORCE - będzie to trójwymiarowa strzelanina, twórcy której inspirowali się starym tytułem tego typu pt. Battle of the Planets. Efekty graficzne mają być lepsze niż w EINHANDER firmy SQUARESOFT. Bardzo ciekawie zapowiada się tryb Multiplayer, dzięki któremu będziemy mogli niszczyć wroga aż w czterech Graczy jednocześnie. Podobno będzie można walczyć także przeciwko sobie. Hmm, brzmi nieźle - zobaczymy czy PSYGNOSIS podniesie się z dołka. RETRO FORCE ukaże się niedługo, bo już 12 marca. [aju]

## ASCII DLA KONAMI

Firma ASCII, która oprócz produkcji gier zajmuje się również osprzętem do konsol, wypuści, w porozumieniu z KONAMI, trzy specjalne kontrolery do najnowszej gry tanecznej pt. BEAT MANIA. Nosić one będą wspólną nazwę - Groovsisiona - i wyglądać mają identycznie, jak te oryginalne znane z automatów. W Japonii pojawią się one już w styczniu, ale na razie nie wiadomo, kiedy trafią na inne rynki. Znalazłem w Internecie zdjęcie tych kontrolerów, ale niestety jest bardzo słabej jakości. [aju]

## SILENT HILL NADCHODZI

KONAMI chyba już nauczyło się, że nie warto robić większych odstępów pomiędzy japońskimi a amerykańskimi premierami gier. Dzięki temu amerykańska premiera horrorowatej przygodówki pt. SILENT HILL nastąpi dosłownie kilka dni po ukazaniu się jej japońskiej wersji. Data amerykańskiej premiery została ustalona na 25 lutego br. Niestety nic na razie nie wiadomo o jej europejskiej wersji. [aju]

## Ratuj Owocowe Królestwo

Po sukcesie gry Legend of Zelda na N64 możemy być pewni, że i na PlayStation pojawią się tego typu gry. Pierwszą firmą, która podjęła wyzwanie, jest nie kto inny jak PSYGNOSIS. Pomimo kilku poważnych wpadek w roku ubiegłym, firma pracuje nadal nad następnymi grami, przywiązując większą wagę do grywalności. Tytuł ich najnowszej produkcji to KINGSLEY - wzięty od imienia głównego bohatera gry. Musi on uratować Owocowe Królestwo przed najeźdźcami. Gra KINGSLEY podzielona będzie na 11 etapów, a te na kilka mniejszych podetapów. Dodatkowo, w każdym z nich panować będą inne warunki pogodowe. Mniam, mniam, pachnie nieźle - oby tylko nie powstał z tego jakiś paszteł. A teraz patrzcie na pierwsze screeny z gry. [aju]

## Kenny McCormick i reszta

Zapowiadana przez nas gra BLOODSHOT *(PSX EXTREME #14)* została skreślona z listy wydawniczej na 1999 rok. Czemu tak się stało - tego nie wiem (może z uwagi na podobieństwo do SHADOWMAN - po co robić dwie podobne gry?), a jej wydawca - firma ACCLAIM nie skomentowała tego wydarzenia. A szkoda, bo gra zapowiadała się naprawdę świetnie. ACCLAIM uspokaja posiadaczy PSX'a, że w żadnym wypadku nie przestaje produkcji gier na tę konsolę. Na dowód tego przedstawiono listę gier, które ukażą się w tym roku. I dziwne wydawać się może, że gra SOUTH PARK znowu powróciła na listę wydawniczą na PSX-a, bo jak dobrze pamiętam, to jeszcze dwa miesiące temu ACCLAIM nieoficjalnie zrezygnował z tego tytułu. Oto lista: [aju]

BUST-A-MOVE '99 (przełom stycznia i lutego)
WWF ATTITUDE (przełom maja i czerwca)
SHADOWMAN (koniec maja)
JEREMY MCGRATH MOTOCROSS 2 (lipiec)
SOUTH PARK (lipiec)
REVOLT ([illegible])

Piła

## CO NOWEGO?

### LISTA ZAPOWIEDZI NA NAJBLIŻSZE TYGODNIE (dotyczy JAPONII)

(kolejność według dat premier)

| | | |
|---|---|---|
| **7 stycznia** | | |
| O Hzyzshi High Speed Legend | Wyścigi | ASK |
| Kodansha Super Hero Battles | RPG | Banpresto |
| The Next Tetris | Logiczna | BPS |
| **14 stycznia** | | |
| Bass Landing | Sportowa | ASCII |
| Backgammon | Logiczna | Altron |
| Teenage Girl Wizard | Strategiczna | TGL |
| Masiya Best Langrisser I & II | Strategiczna | Masiya |
| Eretzvaju | Bijatyka | Yukes |
| Cincadia | Przygodowa | SCE |
| Deep Freeze | Przygodowa | Sammy |
| Let's Make an Arcade | Strategiczna | Sheeisha |
| Cinema English series Vol 1 | Edukacja | Success |
| **21 stycznia** | | |
| True Love Story 2 | Erotyczna | ASCII |
| Snowbow Kids Plus | Sportowa | Atlus |
| Battle Insects | RPG | Jaleco |
| Princess Maker Go Go Princess | Strategiczna | Nine Lives |
| Angelique Special (Koei The Best) | Strategiczna | Koei |
| **28 stycznia** | | |
| Sound Novel Evolution 3 | Przygodowa | Chun Soft |
| Parlor Pres Pachinko | Symulacja | Telenet Japan |
| Virtua Pachinslot | Planszowa | Map Japan |
| Langrisser IV & V Final Edition | Strategiczna | Masiya |
| Tsun Tsun 3 | Strategiczna | ASK Kodansha |
| Bloody Roar 2 | Bijatyka | Hudson |
| Refrain Love 2 | Przygodowa | Riverhill Soft |
| Gugu Trops | Strategiczna | Enix |
| Click Medic | Strategiczna | SME |
| King of Pachinslot | Przygodowa | M.Entertainment |
| **Gdzieś w styczniu (brak dokładnych danych)** | | |
| Aquarium Project | Strategiczna | Teichiku |
| Cat Sith | Przygodowa | Human |
| Digimon World | Strategiczna | Bandai |
| Saint Sakuremant | Strzelanina | I'Max |
| Game Software Creator | Strategiczna | Imagineer |
| Ecsaform | RPG | Bandai Visual |
| Japan Pro Mahjong Union | Logiczna | Naxat |
| Bubble Gun Kid | Strzelanina | Takara |
| Go Fly Fishing | Symulacja | Victor Soft |
| New Baby Story | Strategiczna | Polos |
| **4 lutego** | | |
| Angelique | Symulacja | Koei |
| Cyber War Strategies | Strategiczna | System Soft |
| Tricky Sliders | Symulacja | Capcom |
| Space Ship Yamato | Symulacja | Bandai |
| Option Tuning Car Battle 2 | Wyścigi | Jaleco |
| Sol Blast | Przygodowa | Cerner Interactive |
| Spectral Force (Collection) | RPG | Idea Factory |
| **11 lutego** | | |
| Pi & Mail (Pocketstation) | Inne | Hudson |
| Parlor Pro 6 | Planszowa | Telenet Japan |
| Favorite Dear | Strategiczna | NEC Interchannel |
| Final Fantasy VIII | RPG | Square |
| **18 lutego** | | |
| Psychic Youth Eiji | Przygodowa | ASK Kodansha |
| Piku Piku Lunch Puzzle | Logiczna | ASK Kodansha |
| ONE | Strategiczna | Capcom |
| Pop N' Music | Muzyczna | Konami |
| Van Borg | Symulacja | Hect |
| **25 lutego** | | |
| Oasis Road | RPG | Idea Factory |
| Gekka no Kenshi / Last Blade | Bijatyka | SNK |
| Device Reign | Strategiczna | Media Works |
| Silent Hill | Przygodowa | Konami |
| Sound Novel Evolution 1 | Przygodowa | Chun Soft |
| Dream Circus | Strategiczna | TGL |
| Magical Drop III + Wonderful | Logiczna | Data East |
| The AIR | RPG | Pack In Soft |
| World Neverland 2 | RPG | Riverhill Soft |
| Monster Farm 2 | Strategiczna | Tecmo |
| Tenchu Shinobi Gaisen | Przygodowa | SME |
| Kunoichi | Strzelanina | GMF |
| Chingis Khan IV | Strategiczna | Koei |
| **Gdzieś w lutym (brak dokładnych danych)** | | |
| 19:03 Night Express | Przygodowa | Visit |
| Weltory Estleia | RPG | Hudson |
| Luiteelte | Strategiczna | Victor Soft |
| Simulator Kenki Ilaupai | Symulacja | Fuji PC System |
| Pocket Muu Muu | Inne | SCE |
| Kitty Puppy Wonderful 2 | Symulacja | Banpresto |
| Ensemble 2 | Strategiczna | Medieworks |
| Kart Duel Special | Wyścigi | Gaps |
| Combat Choro Q | Wyścigi | Takara |
| Tetris The Grand Masters | Logiczna | Arika |
| Armored Core Master of Arena | Strategiczna | From Software |
| Cinema English Series Vol 1 | Edukacyjna | Success |
| Eberaugh 2 | Strategiczna | Takara |

## NIESAMOWITY GRUDZIEŃ

Okres przedświąteczny jest od zawsze prawdziwą żyłą złota dla wszystkich sprzedawców i producentów. I tak np. w samej Anglii SONY, w przeciągu miesiąca grudnia, sprzedało ponad 500 tys. konsol (!) Dla porównania podam sprzedaż N64 - „zaledwie" 150 tys. tych konsol. Natomiast na polu gier królowała Zelda na N64, której rozeszło się około 250 tys. sztuk. Niestety, z przykrością muszę napisać, że nie mogę podać danych z naszego „dzikiego" rynku, gdyż nikt takich informacji nie posiada. [eju]

## F-1 WORLD GRAND PRIX

Japoński producent gier Video System podpisał trzy letnią umowę z firmą Eidos Interactive, dzięki czemu Eidos będzie mógł wydać wyścigi Formuły 1 pt. F-1 WORLD GRAND PRIX, znane z Nintendo 64. Gra ukaże się w tegoroczne wakacje. W F-1 WGP znajdzie się 11 teamów, 16 torów a dane wszystkich zawodników będą pochodzić z roku 1998. [eju]

## CYBER SHOCK
## PAD NOWEJ GENERACJI

Firma Blaze wypuściła na rynek swój najnowszy joypad - Cyber Shock. Jak widać na zdjęciu, jest on lekko zaokrąglony, a przyciski ułożone zostały pod kątem. Dodatkowo posiada przycisk zwalniający/przyspieszający grę, Auto-Fire, jest kompatybilny z wibracjami z Dual Shocka i posiada analogowe gałki. Jego cena wynosi 20 funtów, czyli około 130 złotych polskich. [eju]

## PIGUŁA

- [illegible] wersja gry COLIN [illegible] RALLY, która ukaże się [illegible] marca, obsługiwać będzie joypad specjalnie przystosowany do wyścigów - NegCon. [eju]
- Na wiosnę ukaże się amerykańska wersja strzelaniny na pistolet pt. POINT BLANK 2. [eju]
- [illegible] gry [illegible] to [illegible] 1999 roku. [eju]
- PSYGNOSIS zamierza [illegible] w [illegible]. [eju]
- SONY ogłosiło, że [illegible]. [eju]
- Pojawiły się informacje na temat kolejnych bohaterów gry FINAL FANTASY VIII - będą nimi [illegible] z Laguną. Pierwszy [illegible] to [illegible] 28 lat [illegible]. Drugi z nich [illegible] Kiros - ma 23 lata a [illegible] to Quistr (?). [illegible] Squarem. [eju]
- [illegible] CONTRAIL [illegible] WILD ARMS [illegible] PlayStation 2. [illegible]
- Na Sieci [illegible] SONY [illegible] gry oparty na [illegible] z PlayStation 2. [illegible] NAMCO. Czyżby [illegible] Tekken 4 i Rave Racer 2?
- SQUARESOFT wypuścił w Japonii CHOCOBO RACING: GENKAI [illegible] ENO ROAD 18 [illegible] roku. [eju]
- Firma LEAF [illegible] pt. TO HEART. W [illegible] 28 [illegible]. [eju]
- Angielska firma AWESOME [illegible] JIMMY WHITE'S CUEBALL [illegible]. [eju]
- RAGE SOFTWARE pracuje nad [illegible] trójwymiarową [illegible] FPP w stylu DUKE NUKEM [illegible] EXPENDABLE [illegible]. [eju]

## A CO NA TO COCA-COLA?

„Pepsiman" bardzo popularna w Japonii maskotka firmy Pepsi -będzie głównym bohaterem najnowszej platformówki firmy HENTAI. Jednak z racji tego że maskotka owa znana jest jedynie w Japonii gdzie bije rekordy popularności firma nie planuje wydania tej gry na inne rynki. PEPSI MAN THE GAME na pewno ukaże się w tym roku ale dokładna data premiery nie jest znana. [aju]

## SCPH 7501!!!

**SONY Japan 23 stycznia wypuściło kolejną wersję PlayStation. Aktualna konsola ma numer 7501 i posiada specjalne zabezpieczenia antypirackie, oprócz tego jest trochę tańsza (o 1800 jenów) od poprzedniczki. Z tymi zabezpieczeniami też są niezłe jaja, bo co SONY wypuści nowszą wersję konsoli, niby niemożliwą do spiracenia, to po tygodniu wszyscy już wiedzą, jak ją przerabiać. No cóż, po to są zabezpieczenia, żeby je łamać, he he. [aju]**

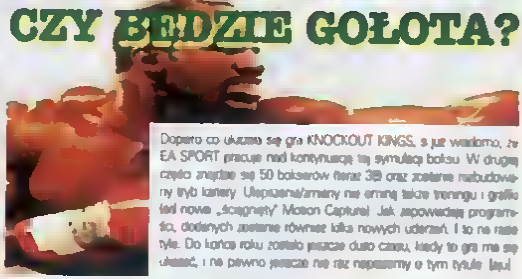
## BUST A MOVE 2

Firma ENIX pracuje już na kontynuacją swojego przeboju pt. BUST-A-GROOVE (japońska nazwa BUST-A MOVE). Gra w Japonii nazywać się będzie BUST-A MOVE 2 DANCE PARADISE MIX. Oprócz kilkunastu nowych tancerzy, w BAM2 znajdą się również trzej znani z poprzedniej części. Będą to Heat, Shorty oraz Hiro. Jedną z ciekawszych zmian jest to, że te będą ruchome (a nie statyczne, jak w BAM1) a także będą się [illegible] tańce. W Japonii gra ukaże się pod koniec marca tego roku. [aju]

## BIG AIR
### POWIETRZNY TEST DRIVE

W planach wydawniczych firmy ACCOLADE, oprócz kolejnych wyścigów samochodowych znalazła się również symulacja jazdy na snowboardzie pt. BIG AIR. Powstaje on na bazie engine'u użytego w grze TEST DRIVE. Dzięki czemu możemy być pewni że zarówno grafika jak i prędkość animacji stać będą na wysokim poziomie. 30 różnych tras, kilka trybów gry, tryb dla dwóch Graczy - to niewątpliwe zalety gry BIG AIR, która ukaże się wiosną tego roku, czyli w sam raz po sezonie, kiedy to ściągniemy deski z nóg. Przynajmniej nie będziemy musieli czekać cały rok, aby znowu wyjść na stok. [aju]

## CZY BĘDZIE GOŁOTA?

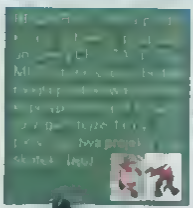


Dopiero co ukazała się gra KNOCKOUT KINGS, a już wiadomo, że EA SPORT pracuje nad kontynuacją tej symulacji boksu. W drugiej części znajdzie się 50 bokserów, oraz 3D graficznie nabudowany tryb kariery. Ulepszone/zmiany nie ominą także treningu i grafiki. Jest nowe „ściągnięty" Motion Capture! Jak zapowiadają programiści, dodanych zostanie również kilka nowych uderzeń. I to na razie tyle. Do końca roku zostało jeszcze dużo czasu, kiedy to gra ma się ukazać, i na pewno jeszcze nie raz napiszemy o tym tytule. [aju]

## UNREAL is real...

## NBA IN THE ZONE '99

W marcu ukaże się trzecia już edycja [illegible] firmy KONAMI: NBA IN THE ZONE 99. Oto kilka screenów. [aju]



## SF3 STICK

Równocześnie z premierą gry STREET FIGHTER ZERO 3, firma ASCII wypuściła na rynek joystick specjalnie przystosowany do tej gry. Ma on dużą część podstawę i jest kompatybilny z wtyczkami dla Dual Shocka. Cena tego joypada wynosi 7 800 jenów. Może Nokby kiedyś sprowadzi ten joystick i go przetestuje. W końcu mania ków SF jest w Polsce sporo, naprawdę? [aju]

## SPORTSCAR GT

ELECTRONIC ARTS wypuści wiosną kolejną samochodową wyścigówkę pt. SPORTSCAR GT. Na razie wiadomo tylko tyle, że do wyboru będziemy mieli około 50 różnorodnych samochodów. Oto pierwsze screeny. [aju]

## Sony w Premiership atak na całego

Nie dość, że SONY za 10 milionów funtów nabyło prawa do reklam podczas rozgrywek Ligi Mistrzów, to za kolejne dwa miliony będzie reklamować się na koszulkach Arsenalu Londyn. Wspomnę jeszcze, że logo PlayStation możemy zobaczyć również na koszulkach innego słynnego klubu - Juventusu Turyn. [aju]

## FINAL FANTASY VIII - SUPERTWIERDZA
### czy piraci zapłacą?

[illegible] FINAL FANTASY 8 nowe systemy [illegible] przez SONY. Gry nie będzie się dało skopiować oraz co ciekawsze będzie [illegible] oznaczać czy w konsoli został zainstalowany układ umożliwiający uruchamianie pracki [illegible] sportowych gier. Jeśli wykryje takowy to gra się nie uruchomi. Jest to na pewno duży postęp, nie zapewne po tygodniu ukażą się cracki łamiące owe zabezpieczenia. A ja bym proponował [illegible] zabezpieczone wydanie jednocześnie gry na wszystkich rynkach co na pewno [illegible] by zmniejszyło skalę piractwa. Amerykańscy Gracze poczekają do 9 września a my... och wolę nawet o tym nie myśleć. [aju]

## NAUGHTY DOG
### prace wrzą

Ludzie z firmy NAUGHTY DOG (to ci od CRASH BANDICOOTA) rozpoczęli prace nad nową grą, ale nie na PSX a [illegible] na PlayStation 2. Podobno ma to być jakaś strzelanina. Jak widać SONY zaprzęgło do pracy same znakomitości (NAMCO, SQUARESOFT, KONAMI, NAUGHTY DOG) do prac nad grami przeznaczonymi na PlayStation 2. A ja, jak dobrze pójdzie, już w następnym numerze będę mógł Was uraczyć specyfikacją nowej konsoli SONY (oczywiście jeśli znów nie będzie jakiegoś opóźnienia). [aju]

## JEST NAS JUŻ 50 MLN

21 grudnia '96 SONY podało do informacji, że osiągnięto magiczną liczbę 50 milionów wyprodukowanych konsol. W Japonii znajduje się ok. 14 250 000 sztuk, w Ameryce ok. 19 350 000 a w Europie ok. 16 400 000 Sonioków. Trzeba jednak pamiętać, że jest to liczba konsol wyprodukowanych, a nie sprzedanych. Nie zmienia to jednak faktu, że gdyby PlayStation się nie sprzedawało to zmniejszono by produkcję, a tego SONY nie zrobiło. Warto jeszcze zwrócić uwagę na to, że 21 sierpnia 1996 roku SONY poinformowało, że sprzedano 40 milionów konsol. Czyli w przeciągu 4 miesięcy wyprodukowano aż 10 milionów sztuk konsol. Wszyscy powoli zaczynają się zastanawiać, ile jeszcze tych konsol można sprzedać. Na razie PlayStation rządzi na całej linii i nic nie wskazuje na to, aby w tym roku coś się zmieniło. [aju]

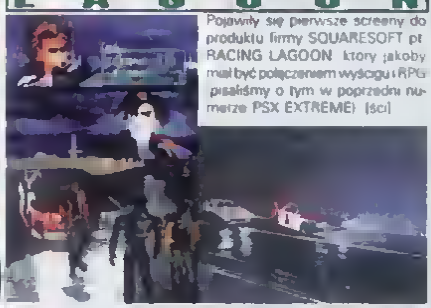
## TENCHU NA NOWO

W 10 numerze PSX EXTREME pisałem o rozbudowanej wersji gry TENCHU, w której znajdzie się edytor własnych misji. Teraz wiem już dokładniej, na czym będzie polegał ów edytor. Po pierwsze, przy tworzeniu poziomów będziemy posiadać pełną swobodę. W dowolnym miejscu umieszczamy przeciwników, przedmioty, dekoracje, bossów, wejścia, sekrety. Dodatkowo będziemy mogli ustalać obszary, po których poruszać się będą przeciwnicy. Po zakończeniu pracy zapiszemy nasz poziom na fiszce pamięci i tak, pożyczymy z nim do kolegi, co by zaprezentował mu wyniki swojej pracy. TENCHU SHINOBI GAIDEN ukaże się w Japonii 28 lutego. [aju]

## PIĘKNA CZY BESTIA?

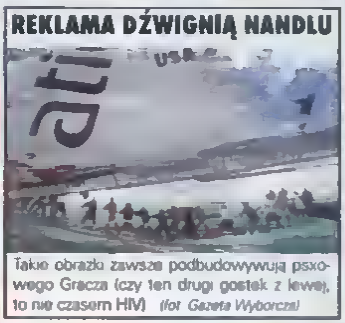
Neil McAndrew dla jednych jest uosobieniem tego co najpiękniejsze dla innych jest czymś pomiędzy Brigitte Nielsen a nieudolnymi lekkoatletkami. Według mnie zdecydowanie lepiej wygląda we wcieleniu Lary Croft, niż w czasie pracy jako fotomodelka. Mowa do tego że zdecydowanie wolę brunetki (Neil co prawda jest brunetką, ale blond jest ostatnio modne). A kończąc może, to najlepszą Larą Croft była Pho na Mitra (ajuch to była la-ka) [lok]

## LAGOON



Pojawiły się pierwsze screeny do produktu firmy SQUARESOFT pt. RACING LAGOON który jakoby miał być połączeniem wyścigu i RPG (pisaliśmy o tym w poprzednim numerze PSX EXTREME!) [sci]

## REKLAMA DŹWIGNIĄ HANDLU



Takie obrazki zawsze podbudowywują psxowego Gracza (czy ten drugi gostek z lewej, to nie czasem HIV) *(fot. Gazeta Wyborcza)*

## PIGUŁA

- Po niemal [illegible] Europie [illegible] to pojawi [illegible] GEAR [illegible] KONAMI [illegible] Ang[illegible] Oby tylko KONAMI [illegible] gdyż od [illegible] [illegible] amerykań[illegible] [aju]
- Po ogłoszeniu przez firmę EIDOS [illegible] najnowszej części przygodowej Croft [illegible] pierwsze [illegible] milionów egzemplarzy) [illegible] firmę znacznie wyrosły. Nie są to [illegible] ze ostatnie dane z ubiegłego [illegible] gdyż tych można spodziewać się [illegible] pod koniec. Ale [illegible] rok wróżenie [aju]
- PSYGNOSIS porozumiało się z firmą ACTIVISION, dzięki czemu ta druga [illegible] stała oficjalnym i jedynym dystrybutorem firmy PSYGNOSIS w Stanach Zjednoczonych i Kanadzie. [aju]
- Premiera gry RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE [illegible] razem [illegible] ok. [illegible] o na koniec [illegible] [aju]
- FOX INTERACTIVE zapewnia [illegible] w [illegible] tych [illegible] w tych [illegible] że będą [illegible] oszywiście, [illegible] Pozycje te [illegible] się na przełomie 1996 i 1997 roku. [aju]
- Plany wydawnicze [illegible] STUDIOS [illegible] na SONY Ameryce [illegible] ten rok to [illegible] EXTREME-2 [illegible] [illegible] amerykańskiej, [illegible] [illegible] pod koniec [illegible] JET MOTO [illegible] na [illegible] wakacji; EXTREME [illegible] sporty [illegible] [illegible] ukaże się w [illegible] Mario [illegible] baseball, [illegible] [illegible] premier dotyczą oczywiście [illegible]

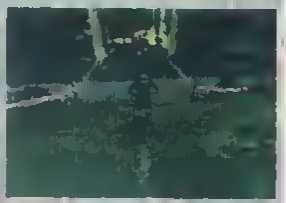
AUTORYZOWANY DYSTRYBUTOR
PlayStation
Kraków
Dom Handlowy JUBILAT, 3 piętro
Al. Krasińskiego 1/3 tel/fax (012) 422-30-33 w. 346
Sprzedaż konsol Sony PlayStation,
oferujemy bezpłatny transport, oraz atrakcyjne ceny.
- Mamy wszystko do Twojego PlayStation.
- Rozwiążemy każdy problem.
- Najniższe ceny w mieście.
- Sprzedaż wysyłkowa konsol, akcesrii, gier na PSX - wysyłka gratis - dzwoń

SUPER OFERTA
Konsola z Dual Shockiem - nowa cena 599 zł ( model 7502C).
Przy zakupie wysyłkowym karta pamięci 15 bloków, o wartości 49zł GRATIS!!! Przesyłka GRATIS!!!
tel. 0501 420 450
tel. 0501 420 440

Maszyna ruszyła! Po świątecznym wypoczynku się z gier, producenci szykują nowe tytuły, co by nałogowi wyjadacze mieli co pod klapę wsadzić i wieczorami pocinać. Przeglądając zapowiedzi na rynek japoński doliczyłem się kilkunastu RPG-ów, co akurat mnie nie cieszy bo z powodu braku czasu nie mogę grać w żadne tasiemce. Shit!

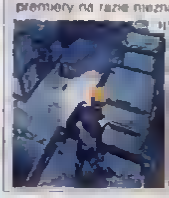
# KALEJDOSKOP

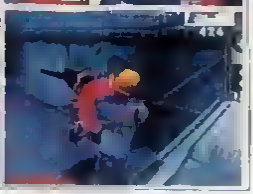
## CODEMASTERS ryzykuje



Tytuł gry jest przydługawy – **NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING** a zalicza się ta gra do wyścigów na rowerach górskich. Poszerzenia tego dawszczęsnego gatunku do którego należą też motocrossy (jak na razie wszystkie kończowały) podjęła się, tutaj uwaga firma CODEMASTERS która ich ze 100% hitów. Jak na razie dużo nie wiadomo. Krótko: 10 scenerii (mun. marokańskie pustynie i japońskie wulkany), możliwość upgrade'owania roweru oraz ustawienia parametrów jezdnych, Split Screen dla dwóch Graczy. producent stara się upodobnić ten produkt do serii TOCA TCC. Gry należy spodziewać się późną wiosną. (sci)

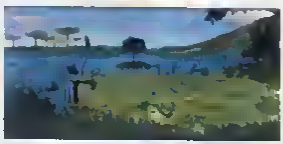
## Cybernetyczne imperium

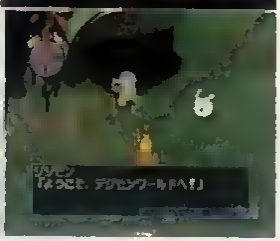




Jak słyszę, że jakaś mierna firma zapowiada pogromcę MGS albo RE, to już wszystko wiem. Co wiem? Że gostkowie w tej firmie mają nierówny sufit, krzesła bez oparć i mama im nie daje drugiego śniadania. Firma o nazwie TELENT JAPAN pracuje nad **CYBERNETIC EMPIRE** (a la MGS) - trójwymiarową przygodówką z licznymi zagadkami (widok TPP). Kierujemy dwoma postaciami (podobnie jak w recenzowanym w tym numerze HARD EDGE) - Markusem i Nną. każda z nich ma inną specjalizację. I tak Markus przede wszystkim daje wszystkim po nosie, a Nina, jak to kobieta, rozbraja ładunki wybuchowe (robi sobie makijaż, rozwiązuje liczne zagadki itp. Panowie i Panie MGS idzie w zapomnienie (denny żart). Data premiery na razie nieznana. (sci)

## TAMAGOTCHI inaczej

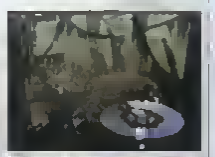


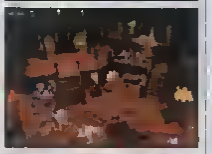


**DIGITAL MONSTER** firmy BANDAI to zabawka podobna do Tamagotchi. Producent sprzedał już około 8 milionów sztuk tego "czegoś" na terenie Japonii, a pod koniec stycznia w planach było wypuszczenie jej playstationowej wersji. Sama gra jest połączeniem idei Tamagotchi i gry RPG. Gracz wędruje po świecie zwanym Digimon World drużyną Digimonsów - potworków, która tam żyją (80 rodzajów), a całam zabawy jest zaprowadzenie pokoju w krainie. Prawdopodobnie ten produkt nigdy nie ukaże się nawet w USA, ze o Europie nie wspomnę. Czysta ciekawostka. (sci)

Manhattan-Playstation-Center
0601 500 108
Wymiana GRY - Sprzedaż
WYMIANA DOTYCZY TYTUŁÓW O TEJ SAMEJ WARTOŚCI - DO KAŻDEJ WYMIANY DROBNAŻ
KONSOLE! - PRZEŚCIÓWKI RGB DO MONITORÓW AMIGA
NAPRAWY I REGULACJE KONSOL
Nie zwlekaj - przyjedź lub zadzwoń !
Starsze gierki w super cenach !
manhattan kiosk nr 135 w godz. 12-17 sob 11-14
Tel. 0601 500 108
GRY PROSZĘ WYSYŁAĆ NA ADRES: M.P.C. SKR 26 87 101 TORUŃ 3

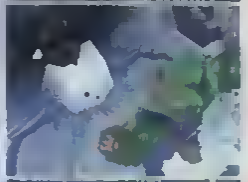
# Kolejne RPG

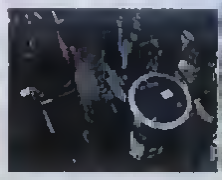




INFOGRAMES słynie z nietuzinkowych pomysłów. Ich najnowsza gra **SILVER** zalicza się do gatunku RPG jednak zawiera sporo udziwnień, których producent nie chce na razie zdradzić. Gracz wciela się w postać Davida - rycerza w srebrnej zbroi, posiadającego zdolności magiczne (używa czarów). Jego zadanie polega za przepędzeniu złego czarnoksiężnika, tytułowego Silvera, który, jak to w grach bywa gnębi mieszkający w okolicy lud. Świat który przemierzamy jest trójwymiarowy, prerenderowany (postać widzimy z perspektywy osoby trzeciej) z mnóstwem postaci (konwersacja i te sprawy) oraz uzbrojenie do zdobycia. INFOGRAMES zapowiada dodatkowo jakiś unikalny i bardzo wygodny system walki. Jaki? Tego nie wiem. Również termin wydania nie jest jednoznacznie sprecyzowany. (ści)

# SQUARE tworzy!





SQUARESOFT w najbliższym czasie wypuści w Japonii dość oryginalny produkt pt. **CYBERORG**. Będzie to gra science-fiction, w której akcja osadzona jest w wieku XXIII. Gracz do dyspozycji będzie posiadał trzy postaci pochodzące z różnych planet o różnych umiejętnościach a zadanie będzie polegało na zaliczeniu szeregu misji (chyba na czas) w kilkukondygnacyjnym obiekcie naszpikowanym wszelakimi "umilaczkami". Zapowiada się dosyć ciekawie, tyle że jak na razie screeny nie są zachwycające. (ści)

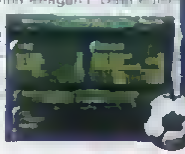
# Uwolnić zakładników

W tej grze kierujemy poczynaniami pięcioosobowego "timu", którego zadanie polega na uratowaniu grupki zakładników przetrzymywanych w jakimś podejrzanym hotelu, przez jeszcze bardziej podejrzaną organizację. W czasie gry komunikujemy się ze swoimi podopiecznymi i wydajemy im komendy, mając na uwadze zdolności poszczególnych członków grupy. W czasie wykonywania misji możemy zdobywać nowe giwery i gadżety - zbierając je od zabitych terrorystów albo znajdując w określonych lokacjach. Gra nosi tytuł **DEEP FREEZE** i w chwili gdy to czytacie powinna już leżeć na sklepowych półkach za oceanem. (ści)

# Na deser

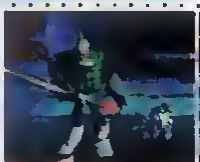
W okolicach marca ENIX uraczy nas **POP'N TANKS!** pierdółkowatą grą, w której strzelamy się mini-czołgami na trójwymiarowych arenach pełnych drzewek, domków i innych obiektów ulegających zniszczeniu podczas ostrzału. (ści)

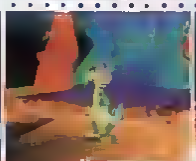
# PREMIER MANAGER '99

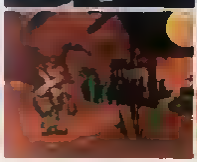


Stało się! Mamy kolejnego managera piłkarskiego na PSX. W **PREMIER MANAGER '99** firmy GREMLIN jest możliwość kierowania drużynami ligi angielskiej i włoskiej. Gra posiada ładniejszą oprawę graficzną i jest bardziej "przyjazna" dla Gracza, niż jej poprzednia część. Program firmowany jest nazwiskiem znanego w świecie angielskiego menadżera - Kevina Keegana. Data ewentualnej premiery to 22 stycznia. Recenzja w kolejnym numerze. (lok)

# GEX 3 slide show







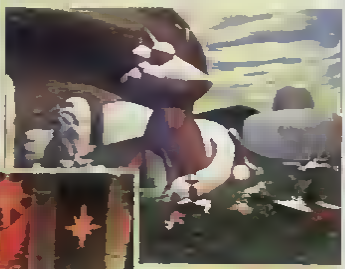
Zdobyliśmy partię najświeższych screenów z nowych przygód jaszczura Gexa, na których widać, że gad w trzeciej odsłonie nie spuścił z tonu i przebiera się w najróżniejsze postacie oraz ujeżdża różne zwierzaki. CRYSTAL DYNAMICS obiecuje jednak (co najważniejsze) ulepszenie engine'u, dzięki czemu gra zyska wiele na płynności. Yes! (ści)

## ARMY MEN 3D

Plastikowe żołnierzyki to jedne z najpopularniejszych zabawek dla małych chłopców, jednak większość posiadaczy PSX'a to już zbyt stara konie na takowe zabawy. O grze z udziałem małych plastikowych [illegible] pisaliśmy w PSX EXTREME #13 - od tego momentu dane nam było widzieć niegrywalną wersję [illegible]. Co można powiedzieć: w ujęciu TPP kierujemy żołnierzykami różnego rodzaju (tutaj ruszają one nogami) chłopkiem z bazooką, granadierem, na maniaku płomieni kończąc. W grze przede wszystkim należy wykorzystywać wszelkie nierówności terenu do ukrycia się przed ogniem wroga. Grafika nie jest zachwycająca z uwagi na dość jednolitą kolorystykę i małą liczbę obiektów ze o pikselozie nie wspomnę. Zabawa jednak przykuwa sporą dawką rajcowności, bo przecież każdy chłopak lubi kiedyś zabawę w partyzanta. [mat]

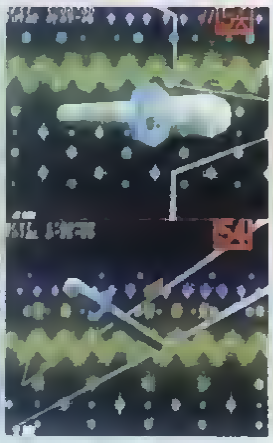
## SHADOW MADNESS

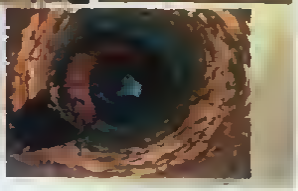
Dostaliśmy najświeższą partię screenów do gry RPG pt. **SHADOW MADNESS** o której już pisaliśmy w poprzednich edycjach. Kalejdoskopu. W chwili gdy to czytacie gierka powinna pojawić się na rynku amerykańskim, gdzie od pewnego czasu prowadzona jest kampania reklamowa. Na pozycję tą warto zwrócić uwagę, ponieważ w firmie CRAVEYARD (producent) zatrudniono ludzi pracujących do niedawna w Squaresoft, a to może [illegible] tylko jedno szykuje się hicior. [sci]



## Wkurzająca pałka

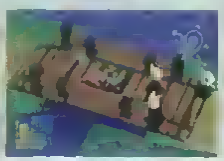
Anglojęzyczny tytuł brzmi podobnie **IRRITATING STICK**. Gra logiczna firmy JELECO wzorowana na jakimś starym show telewizyjnym. Gracz kieruje czymś w rodzaju drążka bądź pałki, zadania polega na przeprowadzeniu tego 'czegoś' przez labirynt nie dotykając jednocześnie ścian ani czegokolwiek stojącego na drodze. Jak widać pomysł jest raczej nie oryginalny co 'dziwny', ale z ciekawością opinią wstrzymam się do momentu ujrzenia gry na własne oczy. Producent do zabawy gorąco poleca Dual Shocka z uwagi na analogowe sterowanie i wibracje. Będzie również możliwość gry we dwóch. Graczy edytor levels. Pozycja ta w chwili obecnej powinna pojawić się w USA. [sci]

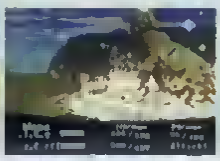




## Rycerzyk i jego dziabągi czyli kolejna gra RPG

Niedawno [illegible] kwietnia ACTIVISION przymierza się do wypuszczenia na rynek **GUARDIAN'S CRUSADE** (KNIGHT & BABY w wersji jap.) Jest to dosyć oryginalna gierka RPG, której bohaterami są rycerz i jego podopieczni - małe śmieszne 'dziabągi' (stwory), które pomagają mu przede wszystkim w walce. Posiadają bowiem zdolności magiczne (rzucają czary) oraz mogą przestawać się w kilkanaście różnych form różniących się magicznymi właściwościami. Rycerz może nagradzać potwory, zadawać im solowe miłe, karmić je itp. Gra zrobiona jest na polygonach, na screenach nie wygląda zachwycająco, lecz jej żywe kolorystyka, niesamowita płynność animacji i ciekawe ułożenia kamer dają wspaniały efekt. [sci]





OMEGA ELECTRONICS

67-100 Toruń
ul.Szosa Chełmińska 90
tel /fax (0-56) 62-238-63
tel (0-56)655-07-40
e-mail:psxsony@kki.net.pl
czynne pon-pt 9-17

Świąteczna Promocja
10% Rabatu dla posiadaczy
Karty Stałego Klienta

Konsole SONY PlayStation
Akcesoria Gry - Sprzedaż , Wymiana
Sprzedaż wysyłkowa - O kosztów przesyłki
Serwis Gwarancyjny i Pogwarancyjny

Kupując Konsolę
otrzymasz
Grę lub Kartę Pamięci

Przykładowe Ceny:
Gry Platynowa Seria - [illegible]
Gra Tekken 3 - 135
Joypad Dual Shock - 125

# SIATA PO JAPOŃSKU

W Japonii ukazała się nowa siatkówka wydana przez firmę ATHENA. Nosi tytuł **WAKU WAKU VOLLEY** i umożliwia grę zarówno w siatę plażową jak i „zwykłą" (sześć osób w drużynie). Grę cechuje słaba choć nie pozbawiona mangowego uroku oprawa audiowizualna i niezła grywalność (Multiplayer dla czterech osób). Tytuł ten prawdopodobnie nie ukaże się poza Japonią. (kuj)

# KOLEJNY ISS?

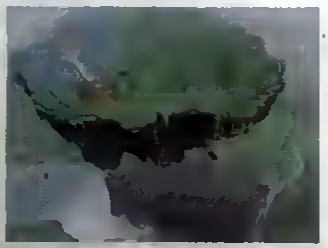
Miesiąc temu podniecałem się nową wersją gry ISS PRO, która ukazała się w Japonii pod koniec 1998 roku a tymczasem już trzymam w rękach kolejną edycję tej wspaniałej kopanny. Jednak tym razem obeszło się bez większych rewelacji, gdyż **J.LEAGUE WINNING ELEVEN 98-99** jest tylko kolejnym update-em do tej gry wyłącznie z ligą japońską. No cóż, oprócz aktualnych składów japońskiej ligi, możliwości wyboru meczu gwiazd oraz kilku drobnych poprawek (np. dodanie obsługi gałek analogowych i wibracji Dual Shocka), nie zauważyłem tutaj nic nowego. System gry i grafika nie zmieniły się zbytnio od wersji z poprzedniego sezonu. Wprowadzono oczywiście kilka kosmetycznych poprawek, ale nie dokonano tak rewolucyjnych zmian, jak w przypadku WINNING ELEVEN 3 THE FINAL VER. który to ustanowił całkiem nowe standardy dla ISS PRO na ten rok. Moim zdaniem, J LEAGUE WINNING ELEVEN 98-99 jest pozycją raczej zbędną w kolekcji europejskiego Gracza, tym bardziej, że sama gra niewiele się różni od europejskiej wersji ISS PRO. (nor)

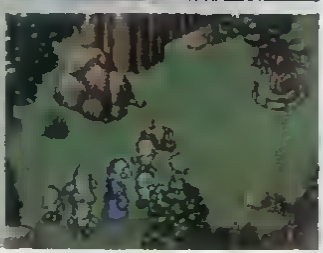
# ZABAWA DLA UMYSŁU

WONDER TRACK to znakomicie zapowiadający się japoński łamigłówkowy w nowej formie. Dwaj główni bohaterowie - Hakase i Najtu - to odważni poszukiwacze skarbów, będący na tropie legendarnego jajka o nazwie "Phoenix". Niestety, pewnego podróży ich zamiast lat robota się na beztrudnej wyprawie pełnej niespodzianek. Rola Gracza polega na znajdowaniu specyficznych przedmiotów i rozwiązywaniu dziesiątek tych łatwiejszych łamigłówek. Grafika jest trójwymiarowa i prezentuje się całkiem przyzwoicie. Jeśli tylko przypadnie ci ona do gustu w „tej lekkiej wersji językowej", to można się spodziewać sporej dawki zabawy i mydlenia tym bardziej, że jej twórcą jest ta sama osoba, która stworzyła grę DEVIL DICE 001 - jedną z najoryginalniejszych łamigłówek, jakie ostatnio ukazały się na rynku. (nor)

# POPOROGUE podbija Japonię

Miesiąc temu, w podsumowaniu najlepiej sprzedających się gier w Japonii, zastanawiałem się, cóż to za tytuł, który w pierwszym tygodniu sprzedaży przebił nawet Virtuę Fighter 3tb na Dreamcasta i Zeldę 64 na Nintendo 64. Dziś już wiem, że **POPOROGUE** to sequel firmy SONY do popularnej w Japonii gry RPG pt. POPOLOCROIS. Pewnego dnia zamek Popolocrois zostaje pochłonięty przez 'czarną dziurę' i ciemność ogarnia całe królestwo. Do zbadania sprawy zostaje natychmiast wysłana ekspedycja, po której ginie wszelki ślad. W tym momencie Gracz wcielając się w rolę młodego księcia musi pokierować wyprawą ratunkową i odnaleźć zaginionych ludzi. Zapowiada się wspaniała przygoda. Niestety nie wiadomo kiedy i czy w ogóle gra ta ukaże się w Europie i Stanach Zjednoczonych - a szkoda, bo wygląda naprawdę przepięknie. Miałem przyjemność zobaczyć w akcji japońską wersję i chociaż niewiele rozumiałem z tego, co się działo, to już niedługo poczuć klimat. Sprawiła to znakomita rysowana grafika - ogromną wagę przyłożono do najdrobniejszych detali oraz cudownie dopracowano animację postaci. Niemal każdy grymas twarzy i każda czynność wyrażają więcej, niż wypowiedziane słowa. Całość uzupełnia wyrafinowany japoński dubbing, który robi na mnie ogromne wrażenie. Wsłuchując się w głosy lektorów niemal poczułem co mówią i co przeżywają. Osobiście uwielbiam takie klimaty a klasyczny już SUIKODEN do dziś głęboko zaryl się w mojej pamięci. Chciałbym jednak dokładniej zrozumieć fabułę tej wspaniałej gry dlatego już wypatruję z niecierpliwością informacji na temat jej angielskojęzycznej edycji. (nor)





CZĘSTOCHOWA
ŚWIAT GIER TV
SONY PLAYSTATION (PONAD 250 TYTUŁÓW)
NINTENDO 64 (WSZYSTKIE TYTUŁY)
GAME BOY
SEGA SATURN
PROWADZIMY SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANĘ
NAJNIŻSZE CENY W MIEŚCIE !!!
PRZYJMUJEMY GRY W ROZLICZENIU
MOŻLIWOŚĆ ZAMIANY KONSOLI
SYSTEM s.c.
AL. NMP 28 (w bramie) 42-200 CZĘSTOCHOWA
tel. (060) 143-82-91 ; (060) 140-41-82

Od dawna, kiedy pojawiły się pierwsze wiadomości o [illegible] QUAKE 2 ukaże się na PlayStation, nowością, że "same" strzelanki. Wszyscy zaczęli kojarzyć z pytaniami dotyczącymi tej właśnie pozycji. Teraz, w niecały miesiąc przed premierą, nadszedł czas, aby poświęcić jej trochę więcej miejsca.

Konwersja QUAKE 2 została powierzona HAMMERHEAD STUDIOS - oddziałowi, za [illegible] odpowiedzialny za [illegible] (zresztą znakomity pt. SHADOW MASTER (NEX EXTREME #7). Jednak [illegible] nie użyli oni angielskiego gry, lecz opracowali zupełnie nowy, wykorzystujący jedynie do widowiskowe zdobyte [illegible] wcześniejszej produkcji. Wszystkie poziomy wyglądają się na mniej [illegible] wersja została [illegible] w każdej maszynie, dzięki czemu [illegible] nie traci czasu na [illegible] komend z innego języka programowania - może się mu przystąpić do [illegible]. Dzięki temu [illegible] znacznie [illegible] kod i trzeba przyznać, że [illegible] wykonali kawał dobrej roboty [illegible] maksymalnie kod (PCI na [illegible] MMX). Kolejną przeszkodą, z którą [illegible] się zmierzyć, były ograniczenia [illegible]. 2 MB to za mało, aby [illegible] - [illegible] oraz wszystkie [illegible] w pełnej [illegible]. [illegible] zdecydowano się [illegible] "[illegible]" gry. [illegible] poziomy [illegible] zmniejszono ilość tekstur, następnie [illegible] poligonów, aby pod koniec [illegible] trochę [illegible] poziomów. Następnie przystąpiono do retuszu tych „cięć", co by [illegible] gra nie odróżniała się od oryginału. Nad wszystkimi poczynaniami czuwała firma tD Software (pomysłodawca i producent gry na PC), podając cenne wskazówki i rady przy konwersji. Kiedy już QUAKE 2 na jednego Grecza wyglądał zadowalająco, goście z HAMMERHEAD STUDIOS wzięli się za tryb Multiplayer. Oczywiste jest, że mieliśmy

| INFO | |
|---|---|
| DATA | LUTY '98 (USA) |
| PRODUCENT | HAMMERHEAD STUDIO |
| GATUNEK | STRZELANKA |

dokonać kolejnych cięć, ale jak zapewniają autorzy - nie aż tak wiele. Najwięcej zyskano na zmniejszaniu liczby poligonów, no i na kilku kolejnych teksturach, które potały się kochać. Dzięki temu uzyskano zadowalający efekt płynności - 30 klatek na sekundę przy grze w 4 Graczy na jednej konsoli (!). Niewyjaśniona jest [illegible] zostały sprawy oprawy dźwiękowej, ale wydaje mi się, że muzycy nie skopią sprawy i będzie ona znakomitym dodatkiem do gry.

Podsumowując, QUAKE 2 zarówno graficznie jak i pod względem prędkości animacji nie będzie dorównywać tym najlepszym bliźniakom uzbrojonym w akceleratory graficzne i niewyobrażalne ilości pamięci, ale i tak zdoła pobić niejednego „standardowego" pecera. Trzeba bowiem pamiętać, że gry na PC pisane są niechlujnie, bo producenci wychodzą z założenia że [illegible] tak mocne kupić sobie lepszy sprzęt". Dlatego właśnie, dzięki staraniom programistów, gry na PSX'a wyglądają „o niebo lepiej" niż na bleszku. Wszystko wskazuje na to, że i z Q2 tak się stanie - powinniście się o tym przekonać już za miesiąc, kiedy [illegible] prawdopodobnie [illegible] blikujemy recenzję [illegible] wyjście [illegible] gra [illegible] z zaplanowanym [illegible].

AJU

Mam dla wszystkich radosną wiadomość - SUIKODEN 2 jest już ukończony i oczekuje na swoją europejską premierę, a jak na razie dostępna jest japońskojęzyczna wersja gry, gdyż jak zwykle w tym kraju ukazała się jako pierwsza (bo zrobili ją nasi skośnoocy przyjaciele z KONAMI). Niestety z uwagi na nieznajomość krzeczków jestem w stanie przekazać Wam głównie wizualne wrażenia z gry, ale już z nich wynika, że pozycja będzie co najmniej tak dobra, jak część pierwsza tego eRPeGa

| INFO | |
|---|---|
| DATA | MAJ (USA) |
| PRODUCENT | KONAMI |
| GATUNEK | RPG |

Grafika została znacznie poprawiona, przypomina teraz nieco okrzesującą inny eRPeGowy przebój - WILD ARMS, lecz postacie (jak zwykle sprite'y) nie mają tak olbrzymich głów. Ogólnie mówiąc - jest lepiej, zwłaszcza w porównaniu do części pierwszej, chociaż starcia graficznie prezentują się mniej więcej tak samo - sprite'y w trójwymiarowym środowisku. Jedno, co się nie zmieniło, to system poruszania się po terenie - bohater znowu nie potrafi chodzić w kierunku 'na ukos'! Co do systemu walk, to zmiany są raczej wyłącznie ilościowe, gdyż nadal mamy do czynienia ze znanymi kombinacjami ataków kilku zawodników naraz, ześ co do magii to na razie nie jestem pewien, czy nadal opiera się na Runach Fabuła - jak zwykle ma miejsce jakaś wojna, a główny bohater, nastoletni wojownik posługujący się parą Toni (taka drewniana listwa zakładana na przedramię), należy do niewielkiego oddziału strzegącego górskiej przeło-



Pita

# BEAVIS AND BUTT-HEAD DO HOLLYWOOD

Cze Beavis cze Butt-Head!

- Dzień dobry Aju

- Nie bądźcie tacy kulturalni, w końcu każdy wie jakimi jesteście prostakami

- No dobra graba głąbie!

- O, już lepiej Wiem ze macie mało czasu, więc od razu jadę z pytaniami

- No to wsi ghe ghe he!

- Dobre dobre dajcie se trochę luzu Słyszałem, że nie wystarczyła wam już praca w filmie i pracujecie teraz nad grą konsolową, z Wami w roli głównej

- Ta to prawda wiesz, stary, przylazł kiedyś taki hebel z krawatem pod szyją i zaproponował nam wystąpienie w grze (myśleliśmy, że to jakiś wariet z Urzędu Podatkowego, czy coś)

- W takim razie wiecie, co to będzie za gra?

- O waleniu gruchy ighe he ghe ghehe)! A tak na poważnie - ma to być przygodówka w której naszym głównym zadaniem będzie zdobycie kasy na powrót z Hollywood do domu Wiesz, praca śmierdzi, ale z czegoś trzeba żyć

- O, to bardzo ciekawe A w jaki to sposób będziecie zarabiać tą kasę?

- Hm, z tego co wiemy to będziemy rozwiązywać jakieś debilne zagadki, czasami podejmować bezsensowną pracę u kilku powalonych gostków

- Nie mówcie tylko, że zrobicie z gry jakieś badziewne edukacyjna Mam nadzieję ze zostanie wasz specyficzny humor i sposób bycia

- Edukacja suxx, przez duże XX e humor ighe ghe ghe! zostanie, e jakże! Będziemy dogadywać grubym babom, pierdzieć w kiblach, nabijać się ze wszystkich wokół - będziemy po prostu sobą i jest to chyba najlepszą reklamą tej gry

- Obiło mi się o uszy, ze w grze znajdą się wstawki filmowe

- Dobrze ci się obiło, nakręciliśmy specjalnie kilka sekwencji, co by gra bardziej kręciła

Cieszę się bardzo, zawsze miło będzie się pośmiać z waszych przekrętów A czy możecie coś powiedzieć o grafice?

- Nie za bardzo nie zaczekaj, ten gostek z kredkami za uchem coś tam kiedyś marudził, że będzie bardzo podobne do tej znanej z filmu Tyle ze ma być w jakimś trójwymiarze, czy coś w tym stylu

- Tak, tak, rozumiem, ciekawi mnie jednak to, jak się ten gostek z kredkami postara Mam nadzieję, ze czegoś nie spartolił Rozumiem ze o muzyce wiecie tyle samo

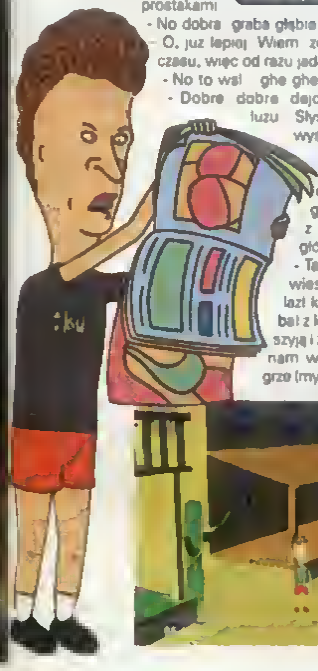
- Co ty, muzyka to nasze życie I Ma być wiele świetnych kawałków - inaczej nie wzięlibyśmy udziału w tej reprodukcji (ghe he ghe) sorry, produkcji

- Widzę, że zaczynacie powoli świrować Kończę już bo jeszcze i mi się udzieli

- My też spadamy WOWU UUU! Patrz, jakie bimbały tam idą (ghe ghe he) Nara psy chołu

- No to nara!

AJU



INFO

| | |
|---|---|
| DATA | LUTY '99 |
| PRODUCENT | GT INTERACTIVE |
| GATUNEK | PRZYGODÓWKA 3D |

czy Nocą żołnierze zostają podstępnie zaatakowani przez wrogą jednostkę i wybici w pień (oczywiście oprócz bohatera i jego laski) Jak się po chwili okazuje zdradził ich własny dowódca, przed którym bohaterowie muszą uciekać, oczywiście rozwalając po drodze paru żołnierzy Droga kończy się nad wodospadem, w który oboje dają nurę - na ląd wydostaje się tylko gostek, który zostaje przetransportowany do pewnej wioski przez kilku jej mieszkańców Na miejscu musi oczywiście pracować na swoje utrzymanie, a potem co było dalej, nie dane mi było się dowiedzieć, z powodu problemów z porozumiewaniem się (nie miałem pod ręką Lokiego, który ostatnio „trenuje" japońszczyznę, a nie mogłem wydostać się z aktualnej lokacji) Co jeszcze dodać

- oczywiście Manga, oczywiście sporo parametrów i mam nadzieję, niebanalna fabuła Już nie mogę się doczekać

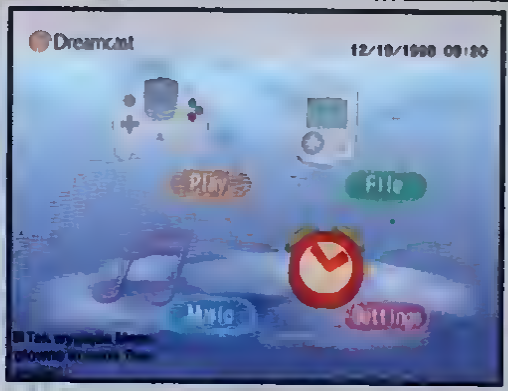
STAR

# TEST KONSOLI DREAMCAST

O [illegible] głośno [illegible] niej więcej od pół roku. Nowa konsola [illegible]adzwania niesamowitymi parametrami technicznymi i jak zapowiadała [illegible]a Sega miała powalić wszystkie dotychczasowe konsola i komputery domowe na kolanа. W końcu nastąpiła premiera. 27 listopada 1998 Dreamcast ukazał się w Japonii. Wraz z nim na rynku pokazały się pierwsze 4 gry a w n[illegible]na m[illegible] później 5 kolejnych. Z różnych stron świata zaczęły napływać skrajnie różniące się od siebie opinie. Jednych DeCe powalił na kolana inni zaś twierdzili że w sumie nie jest on tak potężny jak zapowiadano. W końcu nie wytrzymałem i postanowiłem osobiście sprawdzić, co się za tym wszystkim kryje. Zamówiłem Dreamcasta którego odebrałem dosłownie w ostatnich dniach 1998 roku. Nie traktuj[illegible] tego bynajmniej jako zdrady PlayStat[illegible]. Ja po pr[illegible] musi[illegible] wszystko samemu obmacać powąchać i sp[illegible]uby być do końca przekonanym o tym co piszę. Zanim jednak przedstawię Wam wyniki swoich testów, na początek trochę teorii.

Pierwsze pytanie dotyczące Dreamcasta, jakie się ciśnie na usta to ilu-bitowa właściwie jest ta konsola. Wbrew pozorom, nie da się tego jednoznacznie określić. W związku z tym, że Dreamcast posiada 128-bitowy procesor graficzny firmy Hitachi Sega reklamuje swoją maszynę jako urządzenie 128-bitowe. Ale główny procesor konsoli RISC SH-4 (200MHz 360 MIPS/1.4 F[illegible]PS) [illegible] 64-bit wy[illegible] to on głównie odpowiada za moc obliczeniową tej maszyny więc trudno to jednoznacznie określić. Za grafikę odpowiada nieszczęsny chip firmy NEC PowerVR-SG przez który blokowana jest produkcja Dreamcastów a bez którego trudno byłoby się obejść (potrafi przelicz[illegible] ponad 3 miliony poligonów na sekundę). Za dźwięk odpowiedzialny jest S[illegible]pa[illegible] Inteligent Sound Processor firmy Yamaha (64 kanały), a system ope[illegible]nsoft stanowi zmodyfikowany Windows CE, wspomagany przez [illegible]X. Pamięci jak na wymogi konsoli jest sporo bo aż 16 MB pamięci głównej, 8 MB pamięci graficznej i 2 MB muzycznej. Wbudowany CD-ROM, a raczej GD ROM firmy Yamaha pracuje z maksymalną prędkością x12, a specjalne płyty mogą pomieścić ponad 1 GB danych. Oprócz tego Dreamcast sprzedawany jest w Japonii standardowo z modemem o prędkości 33.6 Kbps do obsługi którego przygotowano specjalny system operacyjny. Wersja sprzedawana w Hong Kongu na standardowym wyposażeniu niestety modemu nie posiada.

I ty tyle o Dreamcaście od strony technicznej. Teraz może kilka słów o wyglądzie samej konsoli. Po pierwsze DeCe wydaje się strasznie mały. Wyobraźcie sobie PlayStation bez jednego z bocznych prostokątów, na których umiesz[illegible]są przyciski Power i Reset. zokleczycie kwadrat, w który wpsano [illegible](to klapka,) i właśnie tak wygląda Dreamcast. Konsola jest za [illegible]rubia[illegible] i wiele cięższa i jaśniejsza od PlayStation. Muszę przy-




[illegible]e biały kolor znakomicie tutaj pasuje. Zresztą japoński Saturn także był biały (ale w Europie czarny). Ciekawe, jakiego koloru będzie europejska wersja Dreamcasta. Nic na ten temat na razie nie wiadomo. Na obudowie konsoli znajdują się dwa przyciski Power i Open. Nie ma klawisza Reset - konsola automatycznie resetuje się po otwarciu klapki.

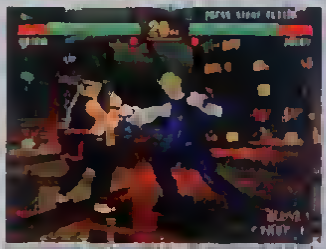
Do Dreamcasta podłączyć można od razu cztery joypady z czego jeden oczywiście dostajemy w komplecie. Sam joypad jest no cóż jest po prostu inny - dużo większy od Dual Shocka, ze slotami na karty pamięci czy przystawkę Puru Puru (japońska nazwa wibratorka do tego pada) gdyż standardowo nie posiada on możliwości trzęchających. Na padzie po prawej stronie umieszczono cztery przyciski Fire nazwane kolejno A, B, X, Y. Są one wykonane z dziecinnie kolorowego plastiku i szpecą, mom zdaniem, wygląd całego pada. Po lewej stronie znajduje się bardzo wygodny krzyżak oraz równie praktyczna gałka analogowa. Pośrodku znajduje się klawisz Start zaś pod spodem pada dwa analogowe cynglе. Trzeba przyznać że joypad trzyma się w rękach dosyć wygodnie i nie przeszkadza nawet przewód wychodzący z przodu, który można zawinąć i podczepić tak, aby wychodził z przodu. Bardzo spodobała mi się analogowa gałka która na pierwszy rzut oka wydaje się trochę tandetna wykonana jest bowiem z plastiku, ale podczas gry sprawuje się znakomicie. Rzekłbym nawet, że gra się na niej wygodniej niż na analogu z PlayStation. Jednak technologia jej wykonania jest podobna do gałki analogowej z Saturna a te lubiły dosyć często się chrzenić więc jaszcze nie wiem jak będzie wyglądała kwestia jej żywotności w przypadku Dreamcasta. Podsumowując konstrukcja ta jest zdecydowanie wygodniejsza od pada do Nintendo 64, natomiast Dual Shock ciągle wydaje mi się znacznie wygodniejszy. Pad SONY po prostu sam układa się w rękach, natomiast do joypada z Dreamcasta trzeba się dłużej przyzwyczajać (ale później nie ma już z nim żadnych problemów).

No to wiemy już chyba wszystko teraz zostaje tylko włączyć konsolę. No tak, w tym miejscu zaczynają się pierwsze schody. W związku z tym, że Dreamcast jak na razie wyszedł tylko w Japonii pracuje on pod napięciem 110V (potrzebny jest specjalny zasilacz), oczywiście w systemie NTSC. W związku z tym, aby uzyskać kolorowy obraz na telewizorze, musi on być przystosowany do pracy w tym systemie. Zapewne już niedługo pojawią się specjalne kabelki lub PAL CONVERTERY jednak jak na razie jest z tym mały kłopot. Druga sprawa to fakt, że do Dreamcasta nie dołączana jest żadna płyta demonstracyjna więc aby sobie w cokolwiek zagrać czy choćby sprawdzić konsolę przy zakupie musimy dokupić jakąś grę. Dalej jednak będą już same plusy. Wprawdzie początkowo Menu konsoli wyświetlane jest w j japońskim ale wystarczy ustawić język angielski w opcjach i już znikają z ekranu magiczne krzaczki. Dreamcast posiada wbudowany zegar, player muzyczny i edytor karty pamięci. Całość bazuje na dużych, enimowanych ikonkach i wyświetlana jest w wysokiej rozdzielczości, co robi spore wrażenie. Konsola posiada nawet tzw. blanker i ekran szarzeje, gdy nie poruszamy dłużej joypadem, a po jakimś czasie zaczynają na nim latać kolorowe plamki. wszystko po to by nie niszczyć kineskopu naszego telewizora. Klapka konsoli otwiera się powoli, rzekłbym majestatycznie, ale sam czytnik pracuje dosyć głośno i chrapliwie. Gry wgrywają się bardzo szybko (w końcu czytnik potrafi czytać dane z prędkością 12 MB/sek.) i nie ma tutaj mowy o jakichś skokach animacji które jakościowo wyglądają lepiej niż na PlayStation. Całość uzupełnia sam wentylator który cały czas chłodzi wnętrze konsoli (a jest co chłodzić).

Jednym słowem całkiem przyzwoicie. Jednak cóż wart był by nawet najlepszy system gdyby nie było nań gier. A z tym, jak na razie ciągle jest krucho. Wraz z konsolą kupiłem odświeżonego już Virtua Fighter 3tb (teraz żałuję!) oraz Sonic Adventure. No cóż, na bijatykach zbyt dobrze się nie znam, więc ocenę VF3 zostawiłem Kalemu. Mnie osobiście ta gra w ogóle się nie podoba, mimo tego, że graficznie jest nawet dosyć dobra (pytam tylko, co tam robią badziewne tła w 256 kolorach?) to za grywalność nie dostała by u mnie więcej jak 3/10. Natomiast Sonic Adventure bardzo mile mnie zaskoczył i sprawił że troszkę mniej zacząłem podchodzić do gier Sega. Gram w niego już dosyć długo i muszę przyznać, że jest to jedna z



Pila



## VIRTUA FIGHTER 3 TB

### SEGA

Prawie wszyscy zgłRed jaktorzy z Norbym na czele VF lubią mieszać z błotem z wyjątkiem Messieur ...ery i mnie (Saturna kupiłem sobie właśnie z myślą o VF2) dlatego to mu przypadło zadanie skrobnięcia kilku słów o VF3tb

Pierwsza wrażenie brak jako takiego intra są tylko ...ceny z walk prezentujące czadowo wyglądające ...le i inne fajna zagrania Opcje + ekran wyboru ...wodnika + muzyka na wprawioną w ... głowę !! Polygony więcz wylewaja się z ekranu ...ością tróJwymiarowe ... pulsemie plansze emanują szczegółowością wykonania np ...ziemi leżą trójwymiarowe listki które w trakcie walki są unoszone w powietrze przez zawodników, po czym swobodnie opadają Ześ zawodnicy powiem tylko tyle sama twarz składa się mniej więcej z tylu polygonów co całe po... w VF2 ...ir bli...ko 1000 trójkącików Ale jest też jedno „ale" ...ta Są po prostu pasiarsko wykonane Norby ...owi że w 256 kolorach Można mu chyba wiarzyć widząc skokowe przejścia pomiędzy barwami ! to ma być ukazanie mocy DC? Panowie pokpiliście sprawę! Zaś grywalność - sprawa walce kontrowersyjna Nie mam miejsca na napisanie czegoś więcej więc rypnę tylko tyle ekstra!!! t ucieknę ...nim zlejie mnie reszta zgłRed łów (O HIV już biegnie!)

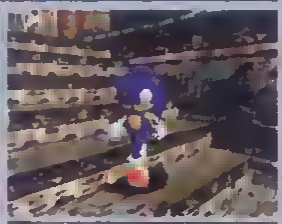
**KALI**

najlepszych gier jakie kiedykolwiek widziałem

Wracając do możliwości samego Dreamcasta to mogę wiarzyć że zaledwie na podstawie Sonica mogę stwierdzić za jest to maszyna o ogromnym potencjale na którą mogą wychodzić naprawdę znakomite gry Musimy też sobie zdawać sprawę że jest to dopiero jedna z pierwszych gier na DeCe i całą swą moc ujawni on dopiero za jakiś rok albo i później Na dzień dzisiejszy Dreamcast odstawia nawet najbardziej rozbudowanego pecata spokojnie o rok do przodu Nie znam wprawdzie pełnych możliwości karty VooDoo 2, którą to teraz wszyscy tak się podniecają, ale jestem pewien że na 29' telewizorze SONY zadna, nawet najbardziej rozbudowany pecat za setki ...onów polskich złotych nie ucięgnie tak ...grafiki taki prędkością, jak Dreamcast Tam naprawdę widać wysoką rozdzielczość i niesamowitą dokładność, czego na PlayStation niestety brakuje Jednak nie jest to jeszcza maszyna którą można by okrzyknąć mianem rewolucyjnej gdyż pracuje ona ciągle na tej samej zasadzie co PlayStation liczy tylko więcej polygonów na sekundę i wyświetla je w wyższej rozdzielczości Ale jeśli tylko ktoś spróbuje ją krytykować, to możecie po prostu olać frajera bo albo zazdrości albo ma klapki na oczach ze znaczkami INTEL PENTIUM a z takimi nie da się normalnie gadać, hehe Dreamcast jest w chwili obecnej najpotężniejszą maszyną do gier i za te słowa biorę pełną odpowiedzialność

Nie oznacza to jednak że nagle świat nam się zawalił na głowę, że PlayStation stało się nagle nic nie warte i wszystko powoli zaczęło tracić sens Spokojnie DeCe jest na razie za krótko na rynku aby stwierdzić czy się na nim przyjmie nie mówiąc już o jakimś zagrożeniu dla PlayStation którego jest najwięcej na świecie i nikomu (poza Segą) na dobrą sprawę nie ...zy aby ten stan rzeczy zmienić Dreamcast jest ciągle bardzo drogi trzeba go importować z kosmicznie zakręconych krajów, nie ...jak na razie ma tylko jedną dobrą grę (Sonic Adventure) a z drugą w kolejce (Sega Rally 2) cztatnio są jakieś kłopoty i nie wiadomo dokładnie, kiedy się ukaże Zresztą, co ja tutaj w ogóle porównuję te dwie konsole DeCe ledwo co ukazało się w Japonii i czas pokaże jaką popularność zdobędzie Pamiętacie przecież Saturna, który chociaż był podobny technologicznie do PSX, to przegrał z nim walkę i dziś praktycznie już nie istnieje SONY za jakiś czas wypuści w końcu PlayStation 2 i dopiero wtedy zmierzy się wyrównana walka A przecież im większa rywalizacja między konsolami tym lepiej W ten sposób firmy będą się bardziej starać i wydawać coraz to lepsze gry na czym wszyscy skorzystają A na razie nie mam ...ności moje ...ne oko szpiegu... ...mądlające się w ...cym obozie będzie na bieżąco informować Was i wszystkim

**NORBY**

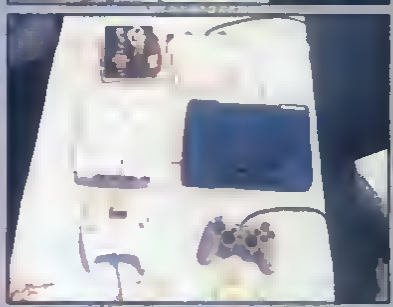


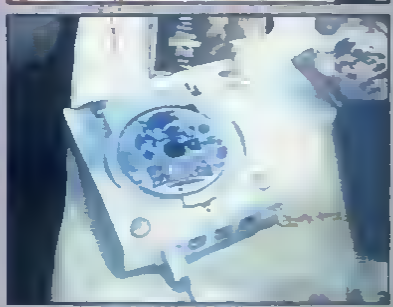
## SONIC ADVENTURE

### SEGA

Postać Sonica jest maskotką firmy SEGA od niepamiętnych czasów a gry z tym sympatycznym jeżykiem w roli głównej zawsze należały do najlepszych na kolejną konsolę tej firmy Sonic Adventure to wspaniała gra która stanowi połączenie przygodówki i trójwymiarowej platformówki z elementami szalonych wyścigów i ostrej strzelaniny (ba są nawet trójwymiarowe flippery) Dr Eggman - odwieczny wróg Sonica planuje zagładę świata my musimy oczywiście mu w tym przeszkodzić W wykonaniu zadania Sonicowi pomaga banda starych przyjaciół wśród których są Tails, Knuckles Amy Rose, E 102 i Big the Cat Każda z tych postaci posiada inne umiejętności dzięki którym można wykonywać mi...bajery podczas kolejnych prób przejścia gry A sama gra no cóż, to czysty cud mródł Wspaniała, kolorowa grafika w wysokiej rozdzielczości kosmiczne zakręcone poziomy dynamiczna muzyka niesamowita szybkość i masa znakomitych pomysłów Mogę mi wiarzyć za nowy Sonic pokazuje na co naprawdę stać konsolę najnowszej generacji Od kiedy zacząłem sobie w niego pogrywać nie istnieje dla mnie praktycznie nic innego Po prostu ...talny odjezd!

**NORBY**





**WERDYKT**

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 7 | 7 | 8 | 9 | 8 | 6 | 9 | 8 |

DREAMCAST

# CO POTRAFI DeCe?

**HIV**

Jako że to ja jestem w tejze Redakcji od brudnej roboty poza tym 'Cymbal' ze mnie, to i na mnie spadł obowiązek spisania wrażeń na tematy możliwości Dreamcasta Sam nie wiem jak by tu podejść do tematu, bo mętlik mam wa łbie przedni - nie chcę tracić fazy tylko z tego powodu, że trza szare komórki zaprzęgnąć do roboty Zatem ze wstępem obejdę się po macoszemu...

Sega zrobiła dym wokół swojej nowej konsoli, bajdurząc o jej możliwościach „To będzie młot na PlayStation!" - mniej więcej tak brzmiały zapowiedzi skośnookich Segusów I co z tego wynikło? Odrzucając od siebie szowinistyczne skłonności postaram się podzielić z Tobę wrażeniami na temat DeCe Aby sytuację lepiej zobrazować, będę się posiłkował grami, które widziałem i szarpałem w nie ostro Zatem mowa tutaj o dwóch tytułach - Virtua Fighter 3tb i Sonic Adventure

Dobra nie będę Cię dłużej straszował siedzący się Czytelniku Oczywiście najbardziej interesuje Cię grafika za co daję „stówkę" więc od tej kwestii zaczynam Otóż Dreamcast już ustanowił nowy STANDARD wśród konsolowych wynalazków - grafika wyświetlana jest zawsze w wysokiej rozdzielczości Efekt jest sam w sobie zabójczy Tak się złożyło, że nową Segę testowałem wraz z kilkoma zgiRed lami na imprezce u Aja, zatem telewizor-bydlak o przekątnej obrazu rzędu 29" dopełnił efektu Mało tego - non stop 60 klatek animacji wyświetlanych na sekundę (NTSC) wymiata Zgrzyt zębów w mojej paszczy poczytałem za odruch bezwarunkowy - to nie dało mi spokoju Oto pierwszy powiew mocy DeCe Jak się później okazało - nie ostatni Jeśli nie widziałeś w akcji peceta z akceleratorem to nie jesteś w stanie wyobrazić sobie obrazu generowanego przez DeCe - taka jest prawda Bo w porównaniu do PSX'e Segi i N64, grafa jest o klasę bardziej imponująca i kopie zady jak leci - po kole

Na pierwszy ogień wrzucam Sonic Adventure - gra ze śmiesznym jeżykiem w roli głównej Wspomnę krótko, że gra jest zarąbista i już dla niej warto posiąść DeCe Dynamika POWER i zróżnicowanie oto zalety tego tytułu Ale nie o tym miałem pisać Co z polygonami? Sega obiecywała ok 4 milinów polygonów „przerzucanych" przez konsolę na sekundę I co? Zimal Sorry ale na przykładzie SA nie widać tych 4 baniek Gdy szarpałem w grę, nie miałem czasu przyglądać się temu co się dzieje na dalszych planach gdyż speed jest tak duży że trudno to opisać Jednak gdy już nieco nacieszyłem się, pada oddałem w ręce Norby ego - zaczęło się Uruchomiłem dodatkowe zmysły i zacząłem kalkulować Obiekty znajdujące się w oddali dorysowują się co wydaje się nie do pomyślenia Co prawda dorysowują się płynnie - nie jak na PSX - tzn dzięki wielu polygonom nie widać wielkich „płatów" Ale czasami wielkie obiekty nagle wynurzają się mogąc spowodować niemiłe powikłanie jeśli ktoś ma kłopoty z pompką To nieco dziwne i zastanawiające Gra Sonic Adventure wykazywała także skłonności do przycinania się w momentach, gdy procesory generowały efekty specjalne, czyli jakieś wybuchy i mgiełki następujące po nich

Kolejnym ważnym elementem jest rozmywanie tekstur Oczywiście Sonic Adventure został lednie rozmyty ale tylko z pozoru Gdy przypatrzyłem się dokładniej obrazowi, ujrzałem nań „paski" świadczące o warstwowej akceleracji Wyobraź sobie ekran telewizora Podziel go pionowo na ok. 5 proporcjonalnych pasów Każda „strefa" jest akcelerowana z innym nasileniem - najmocniej u dołu najsłabiej u góry ekranu Początkowo myślałem, że uwzględniono głębię, czyli obiekty będące w oddali są słabiej akcelerowane, niż te bliżej kamery śledzącej akcję Nic z tych rzeczy Nie mogłem w to uwierzyć Prawda jest taka że jeśli brakuje mocy obliczeniowej, to akceleracja warstwowa jest wielkim nieporozumieniem, gdyż wystarczy akcelerować co drugą linię (w pionie) - efekt jest o wiele lepszy Aby obliczyć pełny antaliesing (podbicie rozdzielczości w dwóch kierunkach - w pionie i poziomie) należy przeliczyć 4 razy więcej danych. Ale zwykle rozmycie można uzyskać nawet kosztem jednego poligonu nałożenie istniejącego obrazka z przesunięciem o 1 piksel i dodanie ok. 50% przezroczystości Nie wpadli na to spece z Segi i nieźle dali tylka Jednak nie ma się co specjalnie przyczepiać - Sonic Adventure to gra, którą zapewne kończono w wielkim pośpiechu, co by zdążyć na premierę DeCe Musiano znaleźć naprędce jakiś kompromis Opisany powyżej efekt prawdopodobnie nie zostanie zauważony przez laika, a już na pewno nikomu nie przeszkodzi w grze, ale to już inna sprawa

Kolejna gra to Virtua Fighter 3tb Jeśli chodzi o grafikę, to jest bez zarzutów Po prostu cool! Żadnych „cukierków" tu nie zauważyłem Inny motyw to fakt, że w porównaniu do wersji automatowej, domowa wypada blado Dlaczego? Przecież płyta główna w DeCe jest potężniejsza niż w maszynie arcade! Odpowiedź nasuwa się jedna pośpiech! Przecież to właśnie VF3tb miało sprzedać DeCe Zatem wielbiciele tej gry dostali w łapska produkt odstający nieco od wersji arcade do czego dojść nie powinno Tła zostały sprofanowane, podobnie sprawa ma się względem trójwymiarowych aren i tekstur opisujących obiekty - to nie „to"! Tak na margmesie pozdrawiam pewnego pana, co to gardłował na całą Polskę, że VF jest bardziej realistyczna niż TK Czy kalorifery u pana grzeją? Bo ja zdecydowanie preferuję Fighting Vipers - a i tej grze daleko do TK, oj, daleko!

Czytniki danych to mocny atut Segi I mam na myśli zarówno DeCe jak i Saturna Są na serio dobre W DeCe zainstalowano czytnik pozwalający na ssanie danych z prędkością 12x, dzięki czemu gry wczytują się prorońsko szybko Efekt - przed Twoimi oczami nie tkwi denerwujący napis 'Loading' - mnie męczy on po nocach Skoro mowa o czytniku, to i o wstawkach FMV muszę wspomnieć Krótko - jakość bardzo dobra, kompresja minimalna lele to jest uwarunkowane tym, że płyty dla Dreamcasta mieszczą ok 1,2 GB danych), wysoka dynamika Co do dźwięku, to w tej kwestii nic się szybko nie zmieni - PSX ustanowił standard który ciężko będzie obalić Bo i co można polepszyć skoro jakość muzy odgrywanej z PlayStation przewyższa to, co może wytapać ludzkie ucho (częstotliwość próbkowania 44,1 KHz)? Dodanie kanałów muzycznych (w DeCe 64 kanały) niczego nie zmieni, bo i tak nikt tego nie wykorzysta.

Summa summarum, na razie nie ma co rozpisywać się na temat sprzętowych możliwości Dreamcasta gdyż pierwsze gry na daną konsolę NIGDY nie wyciągają z niej pełnej mocy Przecież tak samo było z PlayStation - dopiero teraz ukazują się tytuły wyciskające zeń naprawdę wiele, powodujące, że poci się ostro Zatem na temat DeCe co najmniej za 1,5 roku będzie można powiedzieć, co tak naprawdę potrafi Ale jedno jest już pewne - na dziś dzień Dreamcast jest najpotężniejszą konsolą która stoi na równi z rozbudowanymi pecetami (Norby nieco przesadził w swoim artykule ) Problem w tym, że konsola musi starczyć na kilka lat A już niebawem na pecete spadnie nowe cudo - przekleństwo dla konsolowych maniaków - dopalacz Voodoo 3 W swoim niewyobrażalnym pecetowym zainstalowałem Voodoo 2 i przyznaję, że w Unreala szarpię twardo (swoją drogą nie wyobrażam sobie udanej konwersji tej gry na PSX'e... Patrz dział 'Co nowego') A jak POWER da następcę Voodoo 2? Tego dokładnie nie wiem. DeCe ma możliwość podpięcia modemu - to jego niepodważalny atut Sama konsola jest bardzo ładna i poręczna (choć dziwnie ciężka), więc obok dwóch PSX'ów i Saturna już zrobiła miejsce na Dreamcasta- taka jest prawda Czy Ci się to podoba, czy też nie I Tobie też radzę szykować miejsce

Ptfa

Impreza była udana - niektórym, jak widać, trochę bilo

# Z BROWAREM PRZED KONSOLĄ

Redakcja PSX EXTREME w składzie Mr Ściera Aju HIV i Norby dnia 02 01 99 w prywatnej kwaterze (czyt. mieszkaniu) Aja urządziła imprezę o charakterze powitania nowego 1999 roku I nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, gdyby zgRed łaktorzy tego pisma (znani zresztą z nietuzinkowych pomysłów) nie postanowili połączyć przyjemnego z pożytecznym i upiec dwóch pieczeni na jednym ogniu W ich zakutych łbach zrodził się pomysł przeprowadzenia testu dotyczącego zależności pomiędzy stężeniem alkoholu we krwi a wynikami uzyskiwanymi podczas gry na konsoli PlayStation

## Założenia ogólne

W celach doświadczeniowo-testowych zakupiono odpowiednią ilość alkoholu 30 półlitrowych puszek piwa (bezalkoholowego rzecz jasna) oraz pół litra wódki (też bezalkoholowej,) ufundowanej notabene przez "żonę" HIV'a - Agnieszkę Do tego doszedł wszelaki sprzęt „zagryzkowy" (castka chipsy i puszki z melonką i śledzikami (?)) oraz „gaśnice" (napoje owocowe)

Wybrano trzy tytuły:

**COLIN MCRAE RALLY** (CODEMASTERS) popularna wyścigi samochodowe, wymagające od Gracza przede wszystkim koncentracji oraz precyzji i wielkiej zręczności Test polegał na pomiarze czasu w Time Trial - pierwsza trasa rajdu Nowej Zelandii, pojazdem Subaru Impreza (w „automacie")

**POINT BLANK** (NAMCO) - strzelanina na pistolet wymagająca precyzji i skupienia Tutaj test polegał na zdobywaniu jak największej ilości punktów (trafień) na „strzelnicy" w określonym przedziale czasowym

**TEMPEST X3** (INTERPLAY/ATARI) - apokaliptyczna, bardzo szybka, ale jednocześnie prosta strzelanina, w której główną rolę odgrywało rozłożenie sił w trwającym kilkanaście minut podejściu Test polegał na pomiarze ilości zdobytych punktów, zależnych w dużej mierze od osiągniętego poziomu.

Ogólnym założeniem całego doświadczenia nie były poszczególne wyniki uzyskiwane przez uczestników, lecz zależności pomiędzy kolejnymi próbami z udziałem coraz to bardziej nietrzeźwych zgRed łów Wyniki zostały przedstawione w postaci wykresów (patrz niżej) dla uzyskania ich jak najlepszej przejrzystości i czytelności

## Przebieg (relacja)

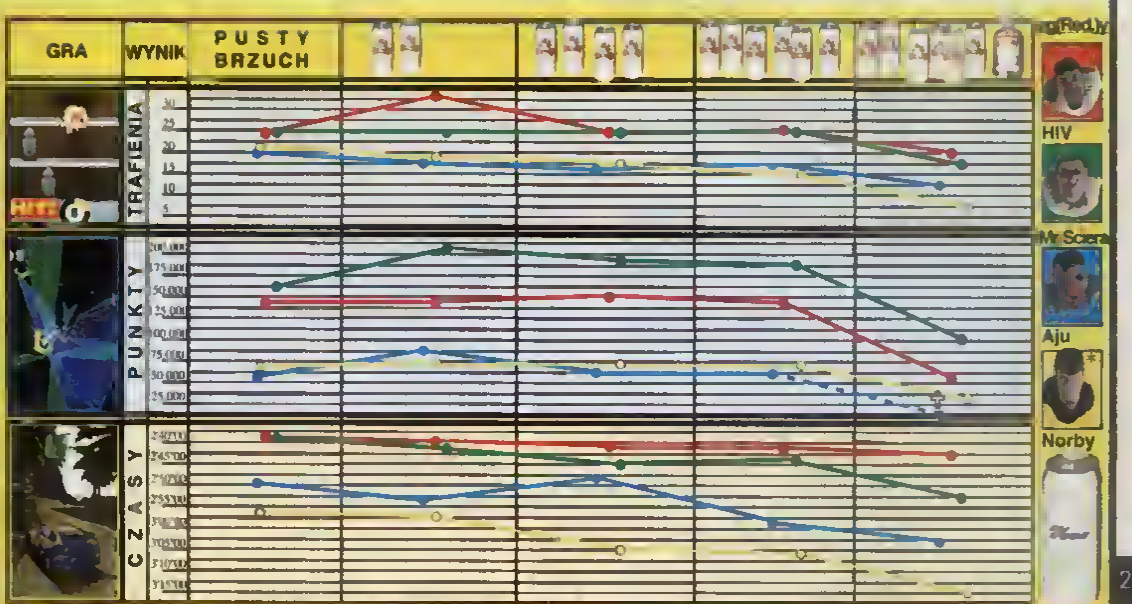
Impreza rozpoczęła się o godzinie 18 00 i trwała nieprzerwanie do 6 rano czyli przez godzin 12 Niesłomna ekipa zgRed łów już na samym początku nie ustrzegła się kilku błędów Mr Ściera przed startem łyknął w jakimś okolicznym pubie cztery browce, co nie wróżyło mu szerokich perspektyw na dobrnięcie do końca testu Z kolei Norby nie dość że spóźnił się o godzinę to na dodatek skarżył się na niewyspanie, co również nie brzmiało zbyt optymistycznie Rozkojarzenie potęgowała „obecność" konsoli Dreamcast, którą ów zgRed i przywiózł ze sobą w celach pokazowych – nie obyło się w związku z tym bez kilku godzin analiz i dyskusji, przeobrażających się czasami w kłótnię (H za sprawą upartego jak osioł Ściersa patrz na oceny konsoli w tekście DC) przerywającą na długo właściwy test „alkoholowy" Ten z kolei wyglądał w sposób następujący: każdy ze zgRed łów wstępnie zaznajomił się z grami, pogrywając w każdą przez chwilę (rozgrzewka), a następnie, jeszcze na „trzeźwego" zaliczył pierwszą pomiarową próbę Te wyniki z założenia miały być najlepsze wyjściowe Później każdy zmuszony był wprowadzić do organizmu odpowiednią dawkę alkoholu zawartego w 2 dużych piwach bezalkoholowych Po kilkunastu minutach, gdy substancja wymieszała się z krwią i dotarła w najdalsze zakątki, czyniąc mały zamęt, każdy ze zgRed łów poddawał się kolejnej próbie (każda trwała około godziny) i tak analogicznie do próby czwartej (po sześciu browcach na łebka), po której to sięgnięto po najmocniejszy argument testu - napój niegazowany „Smirnoff" Po opróżnieniu butelki i odczekaniu 15 minut - na pełną anihilację, przystąpiono do ostatniego morderczego podejścia Jeśli wcześniej każdy zgRed i śmiał się głośno, wrzeszczał i komentował wszystko co się dzieje tak podczas tej próby dało się zauważyć pewne zamierające panującej wcześniej atmosfery Np z newsbordach przyczyn Norby rozłożył przed sobą na podłodze czytaną wcześniej gazetę, a Aju umilał sobie przerwy w graniu cichym pochrapywaniem, zresztą w ko lejowce odjechał na dobre i pytanie „Aju, grasz?" skwitował cichutkim „P się"

Jedynie Mr Ściera i HIV koncentrowali się na grze, chociaż jedynymi odgłosami panującymi w pokoju były już tylko dźwięki wydobywające się z 29" telewizora O godzinie 6 rano test został zakończony - Mr Ściera poszedł na chatę HIV zaczął grać na DC, a reszta ekipy rozpoczęła proces regeneracji sił

## Wnioski

Analizując wykres można wysnuć następujące wnioski

- alkohol nie wpływa pozytywnie na efektowność wyników podczas gry na konsoli
- niewielkie ilości alkoholu zawartego w piwach bezalkoholowych [illegible] wpływają pozytywnie i [illegible] wyników w grach na wy[illegible] dużej precyzji takich jak TEM[illegible]
- „trzeźwość umysłu" w tekście zależała w dużej mierze od określonego osobnika jego określona indywidualna wydolność na stężenie alkoholu (inaczej mówiąc po ilu piwkach bezalkoholowych danemu zgRed łowi [illegible] mieszanie [illegible] gatunk[illegible]/typów alkoholu jest zgubna ale nie jest to regułą (patrz punkt wyżej)
- stopień stężenia alkoholu wpływał na poziom hałasu w pokoju w sposób paraboliczny
- konsola PlayStation [illegible] bardzo miłym dodatkiem domowe imprezy przy piwie [illegible] ki ka piw bezalkoholowych łagodzi gorycz porażk



# ROZWIĄZANIE KONKURSU PORADNIKA PSX EXTREME

Wraz z końcem roku 1996 upłynął termin nadsyłania odpowiedzi na konkurs z naszego PORADNIKA PSX EXTREME. Zdecydowaliśmy się na zamieszczenie rozwiązania na łamach PSX EXTREME. Jednocześnie wszystkich zaniepokojonych dalszym losem dodatku specjalnego informujemy, że pracujemy już intensywnie nad nowym projektem. Jednak, jak zapewne już zauważyliście, zwiększyła się liczba opisów i podpowiedzi do gier w PSX EXTREME i wydawanie kolejnego odrębnego dodatku specjalnego z tekowymi nie ma większego sensu. W związku z tym przygotowujemy teraz dla Was coś nowego, jednak na razie nic więcej nie możemy zdradzić. A teraz przechodzimy już do rozwiązania konkursu. Wbrew pozorom, pytania okazały się bardzo trudne i tylko niewielka część odpowiedzi okazała się w pełni poprawna. Tak więc po kolei:

**1 Podaj nazwę projektu, pod którą rozpoczęły się prace nad pierwszą konsolą firmy SONY**

Poprawna odpowiedź na to pytanie brzmi "System G" gdyż właśnie pod tym kryptonimem kryją się pierwsze wspólne działania w firmie SONY, które zmierzały do stworzenia nowej konsoli. Postanowiliśmy jednak honorować także "PlayStation X", ale pod warunkiem udzielenia poprawnej odpowiedzi na kolejne pytania. Pod taką bowiem nazwą (w skrócie PSX) rozpoczęły się prace nad konkretnym projektem, którego uwieńczeniem jest właśnie konsola PlayStation.

**2 Określ pojemność (w kilobajtach) standardowej 15-blokowej karty pamięci do PlayStation**

Z tym pytaniem było najwięcej kłopotów, jednak było ono dokładnie sprecyzowane i istniała tylko jedna, prawidłowa odpowiedź. Standardowa karta pamięci do PlayStation ma pojemność 128 kB. Najczęściej udzielaną odpowiedzią było „1024 kB", ale to dokładnie 8 razy więcej, niż jest w rzeczywistości.

**3 Trzecie pytanie było już bardzo luźne i dotyczyło podania propozycji własnej nazwy dla PlayStation 2. Oczywiście propozycje były bardzo zróżnicowane... A oto te najciekawsze:**

PlayStation Next, PlayStation 2000, PlayStation Millenium, PlayTowar, JoyStation, KingStation, GamaStation, Gama Master, Gama Titan, a nawet HIV Dream.

Teraz zostało nam tylko przyznanie nagród dla zwycięzców i tak, małe kompleciki kultowego Gracza, **oryginalna czapeczka z logo PlayStation + kultowe torba TEKKEN 3** powędrują do autorów w pełni poprawnych odpowiedzi: **Pawła Samowędziuka z Istebnej** oraz **Krzysztofe Meleszy ze Szczecina**. Gratulujemy wiedzy o konsoli PSX.

**Białe koszulki z nadrukiem PlayStation** wylosowali:
**Mariusz Florak z Olkusza, Krzysztof Listwoń z Wojkarowa, Bartłomiej Michalak z Gliwic** oraz **Paweł Hajnos z Gromca**.

Nagroda pocieszenia - **czapeczka PlayStation** - wędruje do jedynej niewiasty, która odważyła się do nas napisać - **Ewa Lichoń z Krakowa**. Tak trzymaj!

Wszystkie nagrody, wraz z kompletami naklejek na karty pamięci oraz na zeszyty, prześlemy pocztą. Wszystkim zwycięzcom serdecznie gratulujemy!

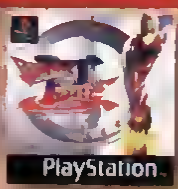
**UWAGA! Jeśli do tej pory nie znasz historii swojej konsoli, to nie jest jeszcze za późno, aby nadrobić te braki. Jeśli ciągle nie wiesz, jak to się wszystko zaczęło, nie wierzysz, że PlayStation zawdzięcza swoją powalania choćby firmie Nintendo (tak, tak!), to masz jeszcze szansę zamówić PORADNIK PSX EXTREME (patrz blankiet zamówień), a wtedy konsola nie będzie już miała przed Tobą żadnych tajemnic. W PORADNIKU znajdziesz także opis prawie wszystkich dostępnych akcesoriów do PlayStation oraz zbiór tipsów i podpowiedzi do niemalże wszystkich gier na PSX (dodatkowo w numerze cudowna naklejka na Twoją konsolę). Tej pozycji nie możesz sobie odpuścić.**


# POSTARAMY SIĘ ŻEBY TROCHĘ ZOSTAŁO CI W KIESZENI !

FRAGMENT NASZEJ OFERTY

| TYTUŁ GIER | UŻYWANE | NOWE |
|---|---|---|
| Apocalipse | 165,- | 190,- |
| | 165,- | 200,- |
| | 150,- | 190,- |
| Colony Wa | 165,- | 195,- |
| Cool board | 145,- | 190,- |
| Crash 3 | 160,- | 190,- |
| Duke -Time | 160,- | 190,- |
| ghting | 90,- | 135,- |
| 99 | 160,- | 190,- |
| Fifth El | 145,- | 195,- |
| Gran Tu | 155,- | 190,- |
| Knockout k | 165,- | 190,- |
| Heart of Da | 145,- | 120,- |
| MediEvil | 155,- | 190,- |
| Mortal | 150,- | 190,- |
| Moto | 150,- | 190,- |
| N | 140,- | 195,- |
| NBA | 155,- | 190,- |
| | 155,- | 200,- |
| S | 150,- | 190,- |
| | 150,- | 195,- |
| | 160,- | 195,- |
| | 160,- | 195,- |
| | 155,- | 190,- |
| | 155,- | 190,- |
| | 160,- | 195,- |
| Wild | 160,- | 190,- |
| X | 165,- | 190,- |

W naszej ofercie znajdziesz gry nowe i używane ... oryginalne gry w ...



Przy zakupie na kwotę przekraczającą 250,- zł.
KARTA PAMIĘCI GRATIS
Przy zakupie na kwotę przekraczającą 300,- zł.
JOYPAD GRATIS

Zadzwoń lub napisz po
BEZPŁATNY KATALOG

STAR LITE ROK 1995 ZAŁ.

STAR LITE

UL. MINKUSA 6
45-508 OPOLE

W naszej ofercie znajdziesz
- ponad 300 tytułów gier !
- ceny już od 55,00 zł
- przyjmujemy Twoje gry w rozliczeniu (wymiana)
- ultraszybka realizacja zamówień
- gry i osprzęt wysyłamy z opłatą przy odbiorze,
- stały koszt wysyłki 5 zł (niezależnie od ilości zamówionych gier i sprzętu)

Zamówienia przyjmujemy od pon. do piąt. w godz 9 do 19

TEL/FAX (077) 45-40-323
Tel. kom. (0601) 963-444

# JAPOŃSCY GRACZE
## czyli wywiad z...

Belltree i PlayStation

Tsuyoshi Suzuki

***Mati:*** *Czym zajmujecie się na co dzień?*
**Belltree:** Studiuję polonistykę na uniwersytecie Tokyo Gakkokugo, a także trenuję szermierkę
**Tsuyoshi:** Ja także uczę się j. polskiego i oczywiście kiedy tylko mam okazję to gram!

***M:*** *Czy jesteś Otaku gier wideo? Wiele osób w Polsce myśli, że japońscy Gracze nie rozstają się ze swoimi konsolami na dłużej niż pięć minut (nie licząc snu oczywiście he he) Czy Wy też należycie do tego typu hardcore owych Graczy?*
**B:** Nie zdecydowanie nie! Otaku to osoba która robi wszystko, żeby grać Bez przerwy myśli tylko o grach i zrobi wszystko dla grania, czyli ja się do nich nie zaliczam. W ogóle słowo otaku ma bardzo negatywne znaczenie w moim kraju i dziwne dla mnie jest to, że w Polsce przyjęło się w znaczeniu raczej pozytywnym
**T:** Nie, ja też nie jestem otaku. Gram dla przyjemności, czasami także bardzo dużo, ale do otaku naprawdę wiele mi jeszcze brakuje

***M:*** *Zauważyłem, że japońskie wersje gier są znacznie łatwiejsze od ich amerykańskich bądź też europejskich odpowiedników Czy ma to związek z tym, że japoński Gracz jest nastawiony na to aby poznać wszystkie tajemnice? Dlaczego japońskie wersje są łatwiejsze?*
**B:** Nie wiem, to zależy
**T:** Tak, japońskie gry są łatwe Japończycy nie mają aż tyle czasu na granie, co mieszkańcy Europy czy też USA i to jest głównym powodem zmniejszonego poziomu trudności w japońskich wersjach gier Po pierwsze - bardzo dużo czasu zajmuje edukacja Po przyjściu ze szkoły ma się niewiele czasu, bo duża część uczniów uczęszcza do juku (dodatkowych szkół przygotowywujących do egzaminów, które to otwierają drogę do dalszej edukacji - Mati) i po powrocie do domu nie ma już zbyt dużo czasu na granie bo trzeba jeszcze odrobić lekcje, co zajmuje trochę czasu, ale dla chcącego nic trudnego Japończycy wprost uwielbiają kończyć każdą fajną grę na 100%, więc jeśli teraz weźmiemy pod uwagę to, że nie mamy zbyt dużo czasu wolnego to wniosek wyłania się sam

***M:*** *Skoro nie macie aż tyle czasu, to znaczy że gracie po nocach?*
**T:** Czasami tak, to po prostu zależy od tytułu
**B.** Moi bracia czasami grają po nocach, ale ja zdecydowanie tego unikam

***M:*** *Czy granie nie przeszkadza wam w takim razie w nauce?*
**B.** Nie uczę się tak dużo - w sumie najwięcej to około 8 godzin dziennie razem ze szkołą, więc mam czas wyjść na automaty czy Karaoke (śpiewanie do muzyki w specjalnych knajpkach - Mati)
**T:** Nie, nie uczę się dużo i także nie gram dużo. Wszystko przy odrobinie wprawy da się odpowiednio zsynchronizować.

***M:*** *Czy każda rodzina posiada przynajmniej jedną konsolę?*
**B:** Z tym jest różnie, niektórzy mają po kilka konsol, inni nie posiadają żadnej Na to nie ma reguły Ja np mam PlayStation 16-bitowe Nintendo i komputer

***M:*** *Czy spędzasz dużo czasu w salonach gier arcade?*
**T:** Jeśli nie ma jeszcze jakiejś dobrej gry na PlayStation, a jest na arcade ach, to bardzo chętnie gram na automatach Tak było na przykład z TEKKENem 3.
**B:** To zależy od tego, w co mam ochotę zagrać Bardzo lubię DENSHA DE GO! I najczęściej grem w ten właśnie tytuł na automatach.

***M:*** *Ale przecież „Densha " jest na PlayStation Czy nie lepiej jest zatem grać w domu, nie płacąc każdorazowo za grę?*
**B:** W Japonii arcade'y nie są takie drogie przynajmniej dla nas więc jeśli mam do wyboru lepszy klimat i fajniejszą wersję gry, to idę na automaty

***M:*** *Ile kosztuje cię taka przyjemność, np wcześniej wspomniana Densha ?*
**B:** Po przeliczeniu wychodzi ok 8 zł za jedną grę Dla Was jest to może drogo, ale dla nas - Japończyków jest to normalna cena
***M:*** *Wspomniałeś o karaoke czy jest to popularna rozrywka wśród japońskich Graczy?*
**B:** Tak Ja bardzo lubię karaoke, czasami chodzę ze znajomymi do baru karaoke w Japonii Karaoke jest bardzo popularne
**T:** Ja nie lubię karaoke bo pracowałem w takim barze i mam po prostu tego dość Chociaż po kilku piwach mi się to wciąż podoba (tutaj Tsuyoshi szeroko uśmiecha się) Karaoke jest fajne tylko nie w bardzo dużych ilościach Co za dużo, to nie zdrowo!!!

***M:*** *Jakie są wasze ulubione gry?*
**T:** TEKKEN3, seria Street Fighter i oczywiście bardzo popularna w Japonii FINAL FANTASY VII, ogólnie wszystkie
**B:** Ja też bardzo lubię FF oprócz tego oczywiście DENSHA DE GO! I PARAPPA RAPPER (tutaj nie ma błędu - w Japonii tak się ta gre nazywa - Mati), fajne jest także Puyo Puyo

***M:*** *Puyopuyo? Nie chodzi Ci czasem o POY POY?*
**B.** Właśnie o tym mówię - Poy Poy czyta się w Japonii puyo puyo

***M:*** *Dlaczego?*
**B:** W języku japońskim nie ma takiego słowa żeby wymówić ten tytuł Więc wymawiamy go puyo puyo Dla was jest to POY POY

***M:*** *Teraz już jest wszystko jasne, więc kiedy dalej Jakie gry są najbardziej popularne w Kraju Kwitnącej Wiśni?*
**B&T:** Najpopularniejsze gry w Japonii to w większości te same tytuły, co w Europie, czyli między innymi sama BIOHAZARD (u nas znana jako RESIDENT EVIL Mati) PARAPPA RAPPER, seria FFANTASY, oczywiście także TEKKEN 3, VIRTUA FIGHTER 3 oraz CRASH BANDICOOT 3.

***M:*** *Czy dużo osób korzysta do grania z komputerów osobistych?*
**B:** Pecety nie są może jeszcze tak popularne do grania jak konsole ale ich popularność powolutku rośnie
**T:** Rynek japoński jest przeciwieństwem rynku polskiego - w Japonii bardziej popularne są konsole niż pecety, a w Polsce sytuacja ma się zupełnie odwrotnie W Polsce konsole są w natarciu, tak jak PC w Japonii. Dużo osób zaczyna grać na pecetach dlatego, że mają do nich dostęp w pracy Ogólnie pecety wygrywają na polu walki ponieważ konsole nie oferują niestety możliwości podłączenia się do Internetu i grania przez modem. Chociaż ostatnio pojawił się Dreamcast, który taką możliwość daje

***M:*** *Jak zapewne wiecie istnieje zjawisko importowania japońskich gier do krajów europejskich Czy istnieje także zjawisko importowania , w drugą stronę*
**T:** Spoko bez większych problemów można dostać takie gierki w większych i lepiej zaopatrzonych sklepach zajmujących się elektroniczną rozrywką, oprócz dostępu do importowanych gier mamy też dostęp do amerykańskich i europejskich czasopism branżowych więc wiemy co się dzieje w Europie i Stanach Zjednoczonych

| | | | |
|---|---|---|---|
| LOKI | 雲木 | MATI | 麻弁 |
| HIV | 火曝 | AJU | 愛鳩 |
| SONIA | 園部理 | MYSTERIO | 見料九 |
| PHOTON | 本山大 | TOKI | 酔星号 |
| | | KALI | 火拳 |
| PENIS | 堀二本 | MOMMY | 番号米 |
| | | MUTTI | 町 |
| SUPI | 酔火 | | |

Mayumi napisała zg(Red)om ich kowy w Kanji (czyli w "krzaczkach robaczkach")

***M:*** *Jaką ilość gier kupujesz w przeciągu miesiąca?*
**B:** Nie jest to żadna zaskakująca ilość są to mniej więcej dwie gierki miesięcznie Kupuję je najczęściej moi bracia za własne pieniądze To nieprawda że każdy Japończyk kupuje masę gier w ciągu tygodnia Gry nie są także tanie szczególnie dla osób będących na utrzymaniu rodziców

***M:*** *Piractwo software owe to duży problem w Polsce czy w Japonii też istnieje taki problem? Czy to zjawisko znajduje się na marginesie rynku gier czy też jest powszechne?*
**B:** Piractwo w Japonii praktycznie nie istnieje Ja się z nim nie spotkałem
**T:** Ja spotkałem się z piractwem lecz nie w Japonii ale w Tajlandii Jest tam ono dosyć poważnym i powszechnym problemem Gry można tam kupić za ok 5 zł ze sztukę Suma ta jest zdecydowanie niewielka i każdy może sobie pozwolić na takiego tloka Dlatego też w Azji co jakiś czas pojawiają się coraz to lepiej zabezpieczone modele konsol co jest tylko chwilową przeszkodą dla piratów „inżynierów" Co po najwyżej dwóch tygodniach nie jest dla nich najmniejszym problemem
**M:** Ogromna dzięki za rozmowę

MATI

Moyumi (keywe Belltree) w gronie ogRed.ków - od lewej: Bufi, Mati, Aju, Fenix, Mr. Ściare, Loki, HIV

# HYDE PARK

Bloody Roar 2

11 pkt.

Brave Fencer Musashiden

9 pkt.

Ehrgeiz

8 pkt.

Street Fighter 3

6 pkt.

Bomberman Classic

5 pkt.

## SZERYF Mr. Ściera

Ulubiony gatunek: wszystkie

Wszystko po staremu. Norby rozwala samochody, Loki jest chory [illegible] zajmuje nas ankietami. Jak nie dzwoni [illegible] z [illegible] to [illegible] z [illegible] numerem telefonu, jakimś sprzedawcą gry za 18 zł i Dreamcasta. [illegible] W takim wypadku pozostaje mi tylko czekać, aż [illegible] maja jako w Wampa. Cała ekipa Twoim Weekendzie [illegible]. Znalazłem sposób na porysowany samochód — po prostu go nie myję [illegible] samochód mam [illegible]. Jeśli już mam coś napisać o grach, to słowo „[illegible]" jest tu chyba na miejscu. Jako hegemonek [illegible] BOMBERMAN wybieram go na hit numeru, BR2 i EHRGEIZ na miejscach kolejnych. BRAVE FENCER, TINY TANK są całkiem niezłe, [illegible] grafczne, a rysowane mordobice mnie nie ruszają. Aten rules! Sorry, to nie ja pisałem.

Bomberman Classic, Bloody Roar 2, Ehrgeiz

## Aju SZERYF

Ulubiony gatunek: wszystkie

Od wizyty Mayumi w Redakcji część zgi[illegible] zaświrowała. Loki z Mattim kupili sobie słowniki i rozmówki polsko-japońskie, a pozostali rozpoczęli pilną naukę. Poza tym Loki po chorobie zaczął gotować wymieniając się przepisami z Muttim (śwmy). Norby rozwalił kolejny samochód wjeżdżając komuś samochodem do domu (chyba na obiad), a ja zamieszkałem ze swoją dziewczyną pod jednym dachem. Poza tym nic ciekawego się nie zdarzyło, więc za bardzo nie mam o czym pisać. Z gier najbardziej spodobał mi się BRAVE FENCER MUSASHIDEN (całkiem, całkiem), później łyknąłem TINY TANK (nieźle nieźle) i BLOODY ROAR 2 (całkiem nieźle). I to by było na tyle, nic więcej nie mam do dodania.

Brave Fencer, Tiny Tank, Bloody Roar 2

## HIY

Ulubiony gatunek: zręcznościowe

[illegible] w ciągu [illegible] ani jednej gry wyścigowej, [illegible] się z [illegible]. Nic to, na szczęście na świecie są jeszcze inne uciechy. Zatem pozdrawiam [illegible] Dwa Sylwestry były. Ufff, dwa zgony. Dreamcasta przetestowałem. Amen. Colin McRae przesiadł się do Forda Focus. hm. Nabyłem drugiego Saturna (LINK) i Saturna (Sega Rally [illegible]) do dwójki na DeCe. Virtua Fighter 2 to syf nad syfem [illegible]. W tym roku ukaże się WIPEOUT 3 uff! Aha, niech [illegible] który w Auto [illegible] z moim numerem, jakimś sprzedawcą gry na PSX-a [illegible] w tym miesiącu na [illegible] tak [illegible], że się to w pale nie mieści. Sorry za teksty, zrekompensuję to w przyszłym [illegible] 09:00–01:00 [illegible] połącz [illegible]

Bloody Roar 2, Ehrgeiz, Brave Fencer

## Norby

Ulubiony gatunek: strategie

Nu[illegible] do [illegible]! Praktycznie żadnej dobrej gry. No. [illegible] się [illegible] bijatyk, ale mnie to jakoś nie ciągnie. Może to właśnie dlatego kupię [illegible] Dreamcaste? Gdybym nie rozwalił kolejnego samochodu (Audi 80) wjeżdżając [illegible] przez ścianę do kuchni (zakręt był zbyt ostry, a droga śliska), to miesiąc ten nie [illegible] w mojej pamięci. Sorki, że nie zrobiłem zdjęcia jak poprzednim razem, ale możecie sobie to wyobrazić [illegible] jakieś meble, stół, a w całość wmontowany przód mojego Audi. Teraz mam już nowy samochód, lepszy niż wszystkie poprzednie i aż szkoda go rozwalić, no ale od czego są samochody. Tym razem wjadę do łazienki albo sypialni, było by nie na pierwszym piętrze.

B[illegible], SFZ 3, Ehrgeiz

## Star

Ulubiony gatunek: RPG

Zauważyłem, że od pewnego czasu zwiększyło się zainteresowanie naszym pismem ze strony przedstawicielek płci pięknej, co nieco mnie dziwi, gdyż dziewczyny z reguły nie przepadają za grami komputerowymi [illegible] Niedawno na próbę pożyczyłem kilka numerów PSX koleżance z pracy, czego efektem było natychmiastowe [illegible] kolejnych. Najlepsze jest to, że dziewczyna w ogóle nie interesuje się rozrywką komputerową, a mimo to postanowiła zaświadczyć gazety jak [illegible]. Facet, więc co to znaczy!? Że nasze teksty przyciągają kobiety jak magnes, że musimy dalej trzymać w nich poziom i humorem [illegible] stosować częściej [illegible] do seksu [illegible] będą walić do nas drzwiami i oknami. Bieżący numer wychodzi tym wymaganiom naprzeciw [illegible] konkurs Lary Croft, he, hej, [illegible] standardowe. Celem [illegible] czytać miłośnicy wschodnich sztuk walki [illegible] A tak w ogóle, to [illegible] gry w tym miesiącu [illegible] a najlepsze to

[illegible]ndine, Bloody Roar 2, Ehrgeiz

## Myszaq

Ulubiony gatunek: symulatory

On jest [illegible] tak [illegible] nie wydarzona persona. Zresztą mógłbym to zarzucić także kompanom i kompankom, szczególnie jednej [illegible] spędził ze mną bibę ochrzczoną „posylwestrową", ale to nie są zgliszcz [illegible] normalni ludzie, teraz na forum publicznym nic więcej nie powiem (bo mi ich wstyd?). Za to wcześniej Sylwestra spędziłem z Norbym w Opolu nieco spokojniej, chęć tego [illegible] też się udało. Skakałem przy skaczącej prawicy [illegible] nieźle... Sorki za żupki. A obecnie? A obecnie chyba na TVN leciał program [illegible] narkotykach a później o [illegible] grach. Oczywiście porównano je, a jak, ostrzej nie ujeżdżając na gry, że uzależniają, że brutalne. Fajne tylko, że „MK, Q2 i FIFA to przykłady szczególnego okrucieństwa w grach", tak powiedziano. Jezu, FIFA! Może rzeczywiście 11 facetów kopiących nieprzerwanie przez 90 minut jedną małą piłkę to okrucieństwo, ale sam nie wiem... Nie ma jak Polsia.

SFZ 3, Bloody Roar 2, Tiny Tank

W poprzedniej edycji HYDE PARK-u zapomnieliśmy podmienić screen'ów w dwóch ostatnich Telewizorkach. Za co przepraszamy. Na pewno jeszcze siedzi dalej pisze. Mamy nadzieję, że dalej nas [illegible]

# HYDE PARK

HYDE PARK HYDE PARK

## STRZELANINY

Vigilante 8
Rogue Trip
Ace Combat 2
Duke Nukem: TTK
Time Crisis
NBO
Colony Wars & CWIV
Shihander
Forsaken
FC: L.A.P.D.
Twisted Metal 2
Apocalypse
Die Hard Trilogy
One
Duke Nukem

## BIJATYKI

Tekken 3
Tekken 2
Soul Blade
Street Fighter I
Bloody Roar 2
Street Fighter Ex
Mortal Schools
ZhuDek
Mortal Kombat 4
Bloody Roar
Tekken
Tobal No.2
Dead or Alive
Criminal Sym
Rushido Blade

## WYŚCIGI

Gran Turismo
Wipeout 2097
Colin McRae R.
Ridge Racer 4
Motorhead
TOCA TC 2
TOCA TC
Need For Speed 3
Wipeout
F1 97
[illegible]

## PLATFORMÓWKI SPORTOWE

Spyro the Dragon
Crash 3
Gex: DTG
Crash Bandicoot 2
Heart of Darkness
Crash Bandicoot
Medievil
Psybadek
Pandemonium!
Wild 9
Stuli Monkeys
Nanosa
Croc
Adiaz Life
[illegible] 2

ISS Pro '98
LibereGrande
ISS Pro '97
NBA Live '98
Total NBA '97
CoolBoarders 3
NHL '98
All Star Tennis
WLS '98
Actua Soccer 3
Knockout Kings
Beach Volley H.
FIFA '98
Total NBA '98
Everybody's Golf

Nagrody niespodzianki.

Tomasz „Tomato Paval

Mike Robert Pytkowice

Bartosz Mazurczyk Warszawa

Gratulujemy. Nagrody prześlemy pocztą.

## PRZYGODOWE

Metal Gear Solid
Resident Evil 2
Tomb Raider 3
Parasite Eve
Resident Evil
Tenchu
Tomb Raider
Tomb Raider 2
Nightmare Creatures
Oddworld: Abe's Exodus
Alien
Discworld
Discworld 2
Oddworld: Abe's Oddysee
O.D.T

## STRATEGIE

Final [illegible]
Civilization 2
Red Alert (Retaliation)
Warhammer 2: DO
Blade [illegible]
Vandal Hearts
Warhammer
Herkle
Warcraft 2
RA: Command&Conquer
Syndicate Wars
Constructor
UFO: Enemy Unknown
Tactics Ogre
Unholy War

## RPG

Final Fantasy VII
Wild Arms
Monsegem
Suikoden
Brigandine: Legend of Forsena
Breath of Fire 3
Legacy of Kain
Diablo
Lunar Silver Star Story
Blues Frontier
Grandia
Saga Frontier
Azure Dreams
Castlevania
Akuma
Tales of Destiny
Beyond the Beyond

## TUNE

[illegible] World
[illegible]
[illegible]
[illegible]
Poy Poy 1+2
Monster Rancher
Dance! Dance! Dance!

## LOGICZNE

Super Puzzle Fighter II
Devil Dice
Bust a Move 2
Kula World
Tetris Plus
Lemmings

LISTA PRZEBOJÓW CZYTELNIKÓW STYCZEŃ '98

1. TEKKEN 3
2. GRAN TURISMO
3. COLIN MCRAE RALLY
4. ISS PRO '98
5. RESIDENT EVIL 2
6. TOMB RAIDER 3
7. MEDIEVIL
8. SPYRO THE DRAGON
9. CRASH 3
10. TENCHU

JAK GŁOSOWAĆ ?!

[illegible]

Każdy zg(Red.) specjalnie wtemą propozycję rankingu, dla każdej z kategorii. Niechętnie ostatecznie zostanie zsumowana, co w efekcie da finalną wersję „Listy Przebojów zg(Red.)ów PSX EXTREME". Jest to serdecznie odpowiedź na wszelkie pytania Czytelników dotyczące pomocy przy wyborze gier, na które warto wydać zarobione pieniądze. Mamy nadzieję, że obecny stan rzeczy [illegible] podpowie Wam zakupy.

### Mati

Ulubiony gatunek: strzelanki

[illegible]

Brave Fencer, Ehrgeiz, Civilization 2

### Loki

Ulubiony gatunek: strzelanki

[illegible]

Bomberman Classic, [illegible] Ehrgeiz

### Kali

Ulubiony gatunek: bijatyki

[illegible]

SFZ 3, [illegible] 2, Streetfighter

Od numeru #17 „Trzy grosze" nie są wyłącznie działką Szeryfów (Aja i Ma Ściany) jemu całej zg(Red.)akcji. Będziemy się starać, aby pisały je osoby o innym zapatrywaniu na dany tytuł, bądź innym gatunku niż recenzent. Wyeliminuje to w dużej części dublowanie się podobnych opinii a w związku z tym pomoże Czytelnikowi zapoznać się z wszystkimi zaletami/mankamentami testowanej gry. W nielicznych przypadkach (bardzo kontrowersyjny tytuł) zdarzyć się też może, że jedna recenzja powstać będzie dwa otwarte z „Trzema Groszami".

Procedura przyznawania ocen maksymalnych („10" Są trzy warunki przyznania oceny „10"

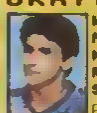
1. Co najmniej trzech zg(Red.)ów pozytywnie za przyznaniem takiej oceny
2. Jednym z tych zg(Red.)ów jest recenzent danego tytułu
3. Żaden z pozostałych zg(Red.)ów nie przyznaje w naszym prywatnym rankingu oceny poniżej „7"

Miano Rekomendacja PSX EXTREME przyznawane jest przyjęć, która od zestawie ze zg(Red.)ów nie dostała oceny poniżej 7 zaś najlepsza z Rekomendacji PSX zostaje jednocześnie 'Grą Numeru

Na koniec zastrzegamy, że oceny przyznawane na łamach pisma są ocenami autorskimi osób testujących jedynie ocena maksymalna „10" przyznawana jest po krótkiej bądź dłuższej debacie wszystkich zg(Red.)ów (jest wyżej, na 'warunki').

## UŚMIECH NUMERU

### KĄCIK UKRYTY ZAWODNIK



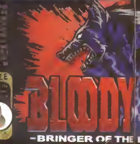
**Imię: Tomasz**
**Nazwisko: Kozioł**
**Keywa. HIV, Pierdzący osełem**
**Miasto. Dąbrowa Górnicza**
**Sukcesy:** Ba[illegible] chciał wygr[illegible] we W[illegible] poległ po ciemy[illegible] prwie gdyż nie mógł trafić w klawisze na padzie. Obiecuje się zemścić
**Postacie.** Lee Eddy Heihachi Paul
**Styl gry.** Dość oryginalny stanowiący kwintesencję wywo[illegible] Mutlleyu Kalego oraz własnych pomysłów. Dopoki nie [illegible] się ego u ubiorych [illegible] być [illegible] Dobry atak [illegible] def[illegible] kawe wroga. A poza tym ...styl. Pranego M[illegible] pun[illegible] ...ków w trakcie w...

HYDE PARK HYDE PARK

Na dzień dobry kilka szlagów

MOJE TRZY GROSZE

Kali



Pila

i cioranka w powietrzu

i na koniec piękny slam.

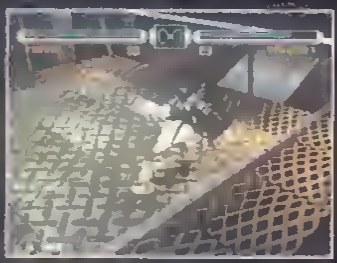
MUTTI

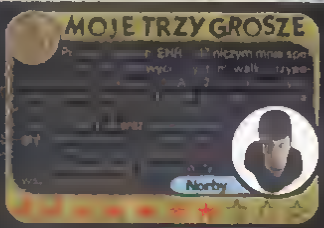
## WERDYKT

| | HUDSON | RYUKYUKA |
|---|---|---|
| GRAFIKA | ★★★★★★★★★ | |
| DZWIĘK: | ★★★★★★★★★ | |
| GRYWALNOŚĆ: | | |

| PLUSY | MINUSY |
|---|---|
| ▲ DYNAMIKA I GRYWALNOŚĆ | ▼ RUSZOWA KREW! |
| ▲ GRAFIKA I ANIMACJA | ▼ REWERSALE? CZEMU NIE MA REWERSÓW??? |
| ▲ SYSTEM WALK | |

INFO-





Po udanym automatowej wersji EHRGEIZ, na pierwsze domowe konwersji na PSX odpowiedzialem niczym Jerzy Stuhr w "Deja vu" - "Spodziewałem!". A teraz siedzę tu, Uuuu, i co ty tutaj robisz? Uuuu U*), w mo puste czoło stukam się cyklem, widząc jak to chodzi...

Nie wiem, czy kwestię współpracy ze SQUARESOFT są jedynie mętnymi, czy pewnymi umiejętnościami z Lublina, ale to, co zrobili w przypadku EHRGEIZ przyprawiło człowieka, iż zdąża się końcu drugiego tysiąclecia i trzeba zmienić wiarę w cuda. Ale po kolei.

EHRGEIZ jest trójwymiarowym mordobiciem. "To już było!" - powiesz powiesz znudzony. Owszem - było. Ale jeszcze nigdy mordobicie nie zostało tak przemyślane, tak zakodowane kanonami czystego Arcade przy zachowaniu taktycznego podmuku wiatru.

Jeżeli właśnie chodzi o zaplecze taktyczne, EHRGEIZ dosłownie spełnia wymogi naszych czasów, oddając nam do dyspozycji w trakcie walki wszelkie elementy znane z bogatego rynku mordobić. Postaci obdarzone są bogatym zestawem ciosów oraz combosów, różnych rodzajów startów umożliwiających dogonienie przeciwnikiem, combo breakerów, kontr i przechwytów. Przy rzutach także nie ma odwiecznej manfany - liczy się to, z której strony zaskoczyć przeciwnika; występują tu także rzuty łączone, które teoretycznie można by było rozwieść multi partnerami, jednak sposób ich wykonywania nie pozwala tego zrobić. Wszystko jak w tradycyjnym mordobiciu. Ale EHRGEIZ nie tylko mordobiciem jest...

Walka w EHRGEIZ ma kilka oryginalnie rozwiązanie pomimo tego, że zapleczu, jak już wspomniałem, jest esencja dzisiejszego widowiska mordobicia. Dlaczego? Ponieważ te elementy są tylko składową rozgrywki a nie, tak jak w większości pozycji tego gatunku, jej podstawą. EHRGEIZ zdominowany jest wszelkimi dość nowatorskimi elementami dodanymi przez autorów. Mowa tu wszelkie udziwnienia tak do końca nowatorskimi nie są, ale jeszcze nigdy żadne mordobicie nie zgromadziło ich tylu naraz.

Same walki już od początku wyróżniają się z powodu możliwości swobodnego poruszania się we wszystkich kierunkach - tak w głąb, jak i w poziomie. Planszę, na których przyjdzie nam się wyżywać, są bardzo rozbudowane i daleko im do pudełkowych aren znanych z SOUL BLADE. Tutaj mamy nieregularne, wielopoziomowe obszary obfitujące we wszelkiego rodzaju zakamarki itp. wgłębienia w [illegible]. Mają one nie służą tylko podniesieniu wartości wizualnych - one są prawdziwym polem walki. Nie bez powodu postaci potrafią tylko biegać (nie ma chodzenia), nie bez powodu mają dodany mało używany w czystej walce klawisz odpowiedzialny za skakanie. I właśnie od wykorzystywania tego, że walczymy w prawdziwych trzech wymiarach zależy czy się udziwnienia.

Na pierwszy ogień pójdą projectile. Podobnie jak w DESTREGA, pociski kierowane są zgodnie z kierunku przeciwnika, co wymusza dynamiczny sposób prowadzenia walki, wynikający tu przede wszystkim z tego, że nie można strzałów zablokować.

Chcesz stać w miejscu się bronić? Zapomnij, bo szybko się na tym przejedziesz! Tutaj trzeba działać szybko, niemalże instynktownie. Widzisz, że gdzieniegdzie stoją pociski skrzynie? To popchnij je w kierunku wroga i jednocześnie rusz z kontratakiem w jego stronę! Goni Cię przeciwnik? Nie zapomnij, że po dostrzeżeniu do ściany możesz się od niej odbić i go zaskoczyć. Stoisz na wyższej konstrukcji? To możesz się z niej rzucić na wroga z nieblokowanym dobiciem - tylko trafi (jak go) i nie uniknie, musi działać szybko! Duża ilość dostępnych, różnych się nie da zablokować, jest zamierzonym celem tego tytułu warunkuje taki, a nie inny wygląd zmagań, które wymagają od Gracza opanowania umiejętności unikania wrogich strzałów. Co do [illegible] niektóre postaci mogą w trakcie walki wystrzelić swoją broń (bez rozwiązywania atakowania)

TIP

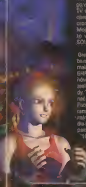
GOD BLESS THE R

EHRGE

i użyć ją [illegible]. A kto spróbuje zablokować rękami kosę Clouda z FF7? Zresztą blok jest automatyczny, wystarczy nie zatrzymać [illegible] w stronę przeciwnika i w przypadku niskich [illegible] - kucnąć.

Wspomniałem przed chwilą o Cloudzie. Tak, tak - SQUARESOFT wykorzystuje swoje prawa i pozwala [illegible] i inne postaci pochodzące z FINAL FANTASY 7. Wyróżnia jest [illegible] Tifa, Yuffie (ha, ha - tak się wali pies moje [illegible]), Vincent, Sephiroth [illegible]. [illegible] pamiętać z wydarzeń w [illegible], [illegible] tylko, że oprócz Clouda i Tify reszta brygady bazuje na zdolnościach pochodzących od innych, podstawowych postaci (np. Yuffie to lekko przerobiony Sasuke - [illegible], czy co?). Ale autorom i tak bardzo dobrze wyszło [illegible] wprowadzenie tych postaci do mordobicia, tworząc z nich wartościowych wojowników, przy których nie odczuwa się, by byli doraźnie na siłę. Sądzę, że osoba nie znająca FF7 nawet nie będzie świadoma tego zabiegu; miłośnik tego RPG będzie za to zachwycony, widząc, jak Cloud odpala jeden z Limit Breaków - Meteoraina, uśmiechnie się, gdy ujrzy, że postaci po wygranej walce cieszą się dokładnie tak jak w RPG. Naprawdę, [illegible] zabieg ten niezwykle się udał.

Ale to nie wymienione dotąd rzeczy sprawiły, że natykałem się [illegible] wszelkiego rodzaju latających owadów, gdy przez tydzień nie mogłem [illegible] nąć pauzy, nie w tym należy szukać przyczyny tego, że okulary zresztą nosić oparte nie na nosie, lecz na spuchniętych gałkach ocznych. Gdy odpaliłem pierwszy raz EHRGEIZ, to [illegible] sprawdziłem [illegible], od czego wychodzi kabel RGB połączony z TV oraz czy przypadkiem płyta nie obraca się w [illegible], połączonym od [illegible]. Moje wątpliwości były nieuzasadnione, to właśnie PSX-oryginał, produkt SQUARESOFTu.



**Iś libe dojcz**

Gościom ze SQUARESOFT odwala na punkcie języka niemieckiego - najpierw EINHANDER, teraz EHRGEIZ, a co w przyszłości - Schluss Planzie? Acht? A co oznacza tytuł? EHRGEIZ to jest taki Einhaendere (jednoręczny) miecz, dający potężną moc swemu właścicielowi. To właśnie on jest celem zmagań wojowników, [illegible].

Grafa EHRGEIZa [illegible] już chyba maksymalnie [illegible] wydajności bebechów PlayStation. Kto wie, czy jeżeli do EHRGEIZa nie [illegible] by jeszcze z pięciu polygonów, to konsola nie [illegible] się dymić, wyrzucając zeliecz i wszystkie układy przez sloty na Memory Cardy. To, co graficy [illegible] dla EHRGEIZ można porównać do tego, co zrobił chirurg plastyczny dla piersi Pameli Anderson. Animacja mieszcząca się w jednej ramce, ultrapłynność i 60-cio klatkowa potęga, bez najmniejszych zwolnień. Rozdzielczość maksimum dla PSX - obiecnie wyglądającej na ekranie telewizora pełnej Hi-Res - taki jak w TOBAL 2. Paleta barw 16,7 miliona kolorów na ekranie. Czyli - statystycznie - perfekcja w każdym calu. Ale same tylko dane nie gwarantują udanej autoprezentacji - zawsze wymagana jest coś więcej. [illegible] się dalej zachwycać - bogato teksturowane, szczegółowo wykonane postaci kopią. Ale w porównaniu z planszami - można powiedzieć, że tylko wzmagają. Te plansze to potęga, eksplozja barw, tekstur, polygonów, która nie ma sobie równych w [illegible] tach. Zaś dbałość o wykonanie elementów trójwym[illegible] rozwala nawet SPYRO - wszak tam można było znaleźć [illegible] w którym trójkąciki [illegible]. EHRGEIZ, pomimo dużo bardziej skom[illegible]kowanych obiektów [illegible] się polygon[illegible] praktycznie nie uświadczysz - możesz przy[illegible] [illegible] Sephirotha, możesz zwrócić uwagę na [illegible] co [illegible], gdy postać [illegible] i zacznie nią operować, możesz obserwować poprzez szyby w oknach, jak dają postaci [illegible] st[illegible] ko wykonane jest perfekcyjnie [illegible] jednak [illegible] manii). Grafik, który [illegible] perspektywa w [illegible]. Nie [illegible] na PSX lepiej [illegible] (wiem, wiem - TEKKEN 3 jest bardziej [illegible] wykonany).

Dla urozmaicenia autorzy dodali nam [illegible] Quest Mode przypominający trochę [illegible] stety - o Quest [illegible] niewiele dowiedziałem [illegible] wersję japońską. Że przed [illegible] później chodzi się po różnych lochach, [illegible] stworami, [illegible] nak sądzę, że może to być niezwykle interesujące [illegible] minigry? Można sobie darować [illegible] ręko- i nogoczynów [illegible]

Ogólnie gra jest bardzo dobra. [illegible] rakter może jednak niektórych [illegible] Mnie on [illegible] u się [illegible]

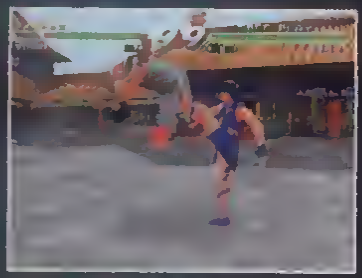
KALI

**WERDYKT**

| | |
|---|---|
| GRAFIKA: | ★★★★★★★★★ |
| DŹWIĘK: | ★★★★★★★★ |
| GRYWALNOŚĆ: | GODZINA / DZIEŃ / TYDZIEŃ / MIESIĄC |

▲ GRAFIKA!!
▲ BRYGADA Z FF7
▲ DODATKI
♥ DUŻO CHAOSU

INFO:



KONAMI - przewspaniała japońska firma, która ma na swoim koncie wydawniczym wiele hitów. Jednak nie można wśród nich odnaleźć żadnego mordobicia. Nie świadczy to jednak o tym, że KONAMI nie potrafiło zrobić dobrego mordobicia - oni po prostu jeszcze nie zrobili żadnej gry tego typu. Dopiero wydany ostatnio KENSEI: SACRED FIST jest pierwszym przedstawicielem bijatyk ze stajni KONAMI.

Ich debiutant jest dość oryginalnym fighterem, choć dość szybko można odszukać, że za źródło inspiracji można wskazać TEKKENA 3. He, heh - ale na czym owe analogie polegają? Ano - na ciosach. Grając w KENSEI nie raz robi się wielkie oczy i krzyczy do kumpla tekst w stylu - "Widziałeś?! To był Storming Flower Xiaoyu!" lub "He, he - co ci to przypomina?". Bo w KENSEI jest naprawdę od zatrzęsienia ciosów, których można używać w TEKKENIE 3. Chcesz "Drunk Punch" Lala z postawy pijanego mistrza? Proszę bardzo! Chcesz "Side Flip Flop" (rzut z boku) Eddy'ego? Zrobisz to "just like that"! Trochę inaczej wygląda np. to, że jeden z zawodników - Yugo (hm, znana mi gdzieś BLOODY ROAR) - może zrobić m.in. zakręcony cios Edka, jak i Hwoarangа. Dziwne? Przy TEKKENIE wydawałoby się, że tak. Ale tutaj wygląda to całkiem naturalnie, jest to powszechnie. Jednak KENSEI nie kopiuje dokładnie ciosów pod względem wyglądu (poza tym, że ma własne) - on po prostu po części bazuje na realnych stylach, nadając ciosom własny charakter. Mówiąc o ciosach warto też wspomnieć o manii, jaką ogarnęła autorów - zmiany stylu. Właściwość postaci może w każdej chwili, czasami nawet jako zakończenie combosa, przejść w inny styl, inną postawę, oferującą zupełnie nowe ruchy. Widać, że Lai i Xiaoyu dali producentom do myślenia. King zresztą też nie przeszedł bez echa - tak, tak - w KENSEI są takie multipersony. Wszystkie ciosy wklepuje się dość łatwo, niemalże wręcz instynktownie. Jeżeli zaś instynkt nie wystarczy, to w trakcie walki można wyświetlić sobie listę wszystkich kombinacji, których znamy jak się okazuje, jest całkiem sporo. Będąc jeszcze przy ciosach warto wspomnieć o juggle'ach. Nie dość, że w użytkującego zawodnika można wpakować dużo cięć, to w dodatku żonglowanie jest bardzo proste nawet dla totalnych łamasów.

Bardzo ważną rzeczą, o jakiej trzeba wspomnieć przy tym tytule, jest rewolucyjny! rewolucyjny wygląd blokowania ciosów. Przy wciśnięciu klawisza odpowiedzialnego za blok, postać przybiera defensywną pozycję i w momencie otrzymywania ciosów zaczyna się zachowywać tak, jakby blokowała w rzeczywistości - zbija ciosy, odchyla się, podskakuje nad podcięciami i odskakuje od wyjątkowo mocnych ciosów - po prostu nie dopuszcza do uderzeń. W dodatku robi to inteligentnie - np. w przypadku blokowania podcinki, w zależności od odległości postać może np. podwoić wykroczną nogę, bądź też podskoczyć. Dodatkowo, podczas blokowania w niektórych momentach można sidestepować, co pozwala w połowie wrogiego combosa wbić bloku przejść na plecy przeciwnika i wyprowadzić kontrę. Blokowanie wygląda po prostu ZAJEBIŚCIE!!! Mam nadzieję, że w przyszłości inni producenci zwrócą uwagę na takie rozwinięcie tego elementu w swoich produktach.

Można, chcąc nie chcąc doprecyzowaną stroną KENSEI jest grafika. Jeżeli chodzi o postacie i animacje, to należy się ocena 9. Gra pracuje w Hi-Resie (tak naprawdę, to bardzo mało mordobić ma taką rozdzielczość), w dodatku bardzo płynnie, co pięknie widać przy blokowaniu. Przedstawione wyglądają te ciosy, które zaczerpnięte są z rzeczywistości, ponieważ składają się z dużej ilości klatek i wyglądają niezwykle naturalnie. Jedyne zastrzeżenia można mieć do szybkości, z jaką KENSEI chodzi. Co z tego, że ma 60 fps'ów, skoro wyderzeniom na ekranie brakuje dynamiki? Ten brak jest niestety odczuwalny nawet dla grającego. Śmiesznie wygląda sytuacja, kiedy staramy się przebić na tylnym przeciwniku - nasze postać przymierza się do tego zadania, jakby właśnie brała udział w wyścigu dla ludzi bez poczucia orientacji (MP rewizji). Niby ciosy wyprowadzane są szybko, ale i tak całość sprawia anemiczne wrażenie.

Postaci wykonane są nie tylko dokładnie - są też pięknie tek[illegible]ne, a dynamicznie zmieniające się oświetlenie tylko podkreśla ich kształty. Niestety, w parze z animacją i wyglądem wojowników nie idzie wygląd planez. Po pierwsze - są [illegible] puste i mało urozmaicone, po drugie - mają dla dobranej kolorystyki, [illegible]po trzecie - pomimo niedużej ilości, podłoże wygląda pedalersko. Ale i tak ogólne wrażenie jest bardzo dobre.

Tak jednak nie można chwalić oprawy dźwiękowej. Muzyka [illegible]

WERDYKT

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | ★★★★★★★★ |
| DŹWIĘK: | ★★★★★★ |
| GRYWALNOŚĆ: | GODZINA / DZIEŃ / TYDZIEŃ / MIESIĄC |

PLUSY
- [illegible]

MINUSY
- WYGLĄD PLANSZ
- NIEDOPRACOWANA ANIMACJA NIEKTÓRYCH OSÓB

TRZY GROSZE SZEFA

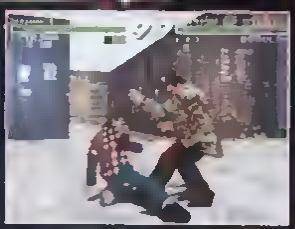
Na szczęście KONAMI [illegible] od czasu pokazanej beta-wersji [illegible] ulepszyło swój produkt. Niestety [illegible] pery na [illegible] zmienia [illegible] gry - grotwość niektórych [illegible] sów [illegible] ma gust KEN[illegible] jest zbyt [illegible] to [illegible] [illegible] zgłoś[illegible]

Mr. Sclera

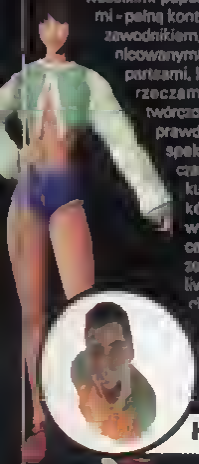
Piła

# KENSEI
## SACRED FIST

nieszwykłe potwierdzenie i rudno [illegible] japońskiego [illegible] już [illegible] we znaki pro[illegible] ROAR. Także i tekst wydaje się przynudzać swymi niezwykle emocjonalnymi tekstami. Goście chyba rano obudzili, dali mu kartkę i powiedzieli - „czytaj". Turniejów to on nigdy nie porwie.



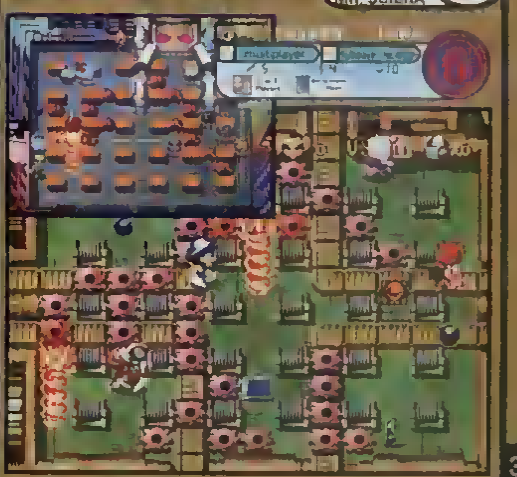
W KENSEI graliśmy już dużo wcześniej, gdy do redakcji trafiła jego beta wersja. Wtedy tą grę równiutko zmieszaliśmy z błotem, błuzgając co się dało. Jak się jednak okazało, KONAMI dopracowało swój produkt, tworząc z niego bardzo udaną pozycję. KENSEI jest rozbudowanym mordobiciem z zaimplementowanymi wszelkimi popularnymi zagraniami - pełną kontrolą nad latającym zawodnikiem, juggle'ami, zróżnicowanymi akcjami, multipartami, kontrami i innymi rzeczami. Pomimo odtwórczości jest to tytuł naprawdę fajny, a także spektakularny - podczas walki dobrze blokujących zawodników można gały wytrzeszczać. Polecam go chociażby ze względu na możliwość zobaczenia ciosów z TEKKEN 3 w innym, kto wie, czy nie bardziej realistycznym wyko-



KALI

# BOMBERMAN
## THE ORIGINAL CLASSIC GAME

Y



MR. ŚCIERA

Po usłyszeniu wiadomości, że na PSX nie pojawi się STREET FIGHTER 3 w oczach mych pojawiły się „łezeczki", a dolna szczęka zaczęła lekko drgać. Świadomość tego, że z bytyk CAPCOMU będę mógł pograć najwyżej w kolejne X-MEN VS STREET FIGHTER VS MARVEL SUPER HEROES i DARKSTALKERS, przygnębiała mnie i wpędzała w dekadentyzm. Nie dlatego, że są to złe gry - wręcz przeciwnie. Ale jednak to nie są czyste Street Fightery, nie mają tego klimatu i klasy, są zbyt rzeźnicze - dotkliwie odczuwa się brak tego klasycznego wyrafinowania. Przeolbrzymie więc było moja radość, gdy usłyszałem o przygotowywanej konwersji STREET FIGHTER ZERO 3 na PSX. A gdy już gra wpadła w moje łapy, coż, pomimo zarwanej wcześniej nocy dorwałem się jak leśny głupek do pada i ciesząc michę zacząłem świrować na nim ćwierćłeczka i, niczym goryl w okresie godowym entuzjastycznymi rykami obwieściłem sąsiadom swą radość. Dzielnica westchnęła - Kali dorwać STREET FIGHTERa!

### HADOOOOUKENN!!!

Przed ukazaniem się gry moje wymagania rosły wraz z upływem czasu. Ciągle majaczyła mi przed oczami jedna z zapowiedzi - napis "arcade perfect" oznajmiający, że wersja na PlayStation ma chodzić i wyglądać tak, jak na automatach. Nie bardzo chciało mi się w tę zapowiedź wierzyć, wiedząc z doświadczenie ze dotychczasowe konwersje bytyk CAPCOMU które, obojętnie jak dobre by nie były zawsze znacząco odstawały od wersji arcade. Jak się okazało, Japończe z CAPCOM mają orzeszki - pokazali wszystkim, na co ich naprawdę stać.

Ilość postaci - big surprise!!! Podstawa to 31 zawodników!!! W trzeciej części serii Alpha nie tylko zgromadzono wszystkich zawodników z poprzednich edycji - przybyło też kilka nowych i całkiem sporo niemałżo zapomnianych już twarzy.

### FRESH MEAT!

Nowiutkich zawodników zawsze łyka się na początek. Jest ich pięciu. Rainbow Mika to baba-ołoń, "dziewczyna bez zęba na przedzie, co trąbę ma" wrestlerka która stając do walki z ulicznymi wojownikami chce spełnić swoje marzenia - zostać gwiazdą i mgu i zmierzyć się z legendarnym "Red Cyclone". Jest to taki Zangief po operacji zmiany płci - ssie i tyle. Zupełnym jej przeciwieństwem jest Karin Kozuki, bohaterka Mangi "Sakura Ganbare" - młoda dziewczyna z bogatego domu, dobrze wyszkolona wojowniczka. Jej ciosy są bardzo szybkie i przypominają trochę te Fei Longa, na uwagę zasługują dodatkowe kontry na ciosy górne i dolne. Jest jeszcze, pochodzący z Final Fight, Cody - gościu uwięziony za zabicie jednego ze swych wrogów. Facet wygląda cool - ma na sobie luźne paseki (więzienny skafander?) i kajdany na rękach w trakcie walki może podnieść leżący na ziemi nóż i z sensem go użyć! Nie należy też zapominać o dwóch niezłych laseczkach ubranych w seksowne uniformy - Juli i Juni. Z wyglądu prezentują się podobnie a w trakcie walki przypominają nieco Cammy. Jedna przeznaczona jest dla miłośników Guile-style, lubiących trzymać kierunek na padzie co najmniej dwie sekundy, druga zaś przypadnie do gustu zwolennikom Ryu i jego ćwierćłeczek. To jest nowa brygada. Ale są także

### NA POMORZU MÓWIĄ NA MNIE MYSZAQ

W STREET FIGHTER nazwy zawodników zostały lekko pomieszane - kilka postaci inaczej nazywa się w Japonii, inaczej w Europie. I tak - japoński M. Bison to w Europie Balrog (bokser) zaś Balrog w Japonii to europejski Vega (gość z maską). Z kolei Vega w Japonii to europejski M. Bison - ostatni boss z SF2 - wyglądający jak jakiś kapitan. Dołączyć do tego należy Akumę, który w Japonii nazywa się Gouki. No i japoński Nash = europejski Charlie. Zresztą Japończycy „ALPHA" zastąpili wyrazem "ZERO". Ale po co to wszystko? Może to wynik jakiegoś błędu? Ja nie chciałbym, by mnie gdzieś Myszaqiem nazywano, he he.

### OLD SCHOOL FIGHTERS

A tych jest sporo. Obiecywany był powrót Blanki i Edmonda Hondy. I wrócili - tak odstawieni graficznie, że mózg siada. Są chłodni - pomimo że trochę oczęzali. Blanka „kopiący prądem" zajefajnie wyje, polecam puścić przez wzmacniacz i dobrze podgłośnić - zoo się chowa! Powrócił też Balrog i Vega - bossowe ze SF2. A poza tym potężny Indianin T. Hawk, szybki i zabójczy Fei Long, walący luzującymi tekstami (w Animal Dee Jay oraz konkurent dla Tysona - Mike Bison. Co by tu dużo nie świergolić - każdy oceni powrót postaci. Ja szczególnie gorąco witam Hondę, Blankę, Dee Jaya i Fei Longa. Chłopaki - welcome back!

Poza tymi postaciami w kolejce są jeszcze ukryci Evil Ryu, Shin Gouki (aka Super Akuma), Vega w wersji Arcade oraz Guile!!! Wreszcie można zobaczyć oryginalny Somersault Kick i Sonic Boom! Guile - chłopie, gdzieś ty się tyle podziewał?

### SHOURYUU KEN!!!

Grafika po prostu rozwala (w sumie użyłbym tu innego słowa, ale w gazecie mi nie wolno). PlayStation nie jest w stanie pociągnąć takiej grafiki 2D!!! Więc jak oni to zrobili??? Jak już kiedyś pisałem, w PSX nie ma specjalnego procesora do grafiki 2D, a wszystkie dwuwymiarowe sprite'y liczone są jak polygony przez odpowiedzialny za obiekty trójwymiarowe Geometry Transfer Engine, obrabiane i wyświetlane przez Graphic Processing Unit. Ale wszystko wygląda obłędnie - i tak samo chodzi!!! Zapomnijcie o wszystkich innych fighterach CAPCOMU na PSX - bo tam się chłopaki, w porównaniu z tym, spłamili. Nie widziałem SF ZERO 3 na automacie, ale potrafię uwierzyć na słowo, że wersja PSX jest 'arcade perfect'. Wszystkie postaci, szczególnie nowe w serii ZERO (ALPHA), wykonane są przepięknie szczegółowo, stylowo dla tej serii o ich kolorystyka wręcz wypływa z ekranu i wlewa się do opadniętej do ziemi paszczy Gracza! Rozmach, z jakim przygotowane są tła przytłacza wszystko, co do tej pory na PSX widziałem ze SF ALPHA 2 na czele. Tła są nie tylko prześlicznie wykonane - one emanują wręcz klimatem i pomysłowością. W dodatku ilość planów - cały czas można dołączyć się co najmniej czterech. Każdy miłośnik SF

### MOJE TRZY GROSZE

ze SFA[illegible] Jako Mistyk grafikowo? Tak, a moja babcia jest kosmitką. Że grafika jest taka odlot zwrot? Tak, i ciągle wierzę, że Masa podoba? Tak, mniej niż Ty ma kamienice jedną ręką. Wspaniała muzyka? Tak, a ja kocham słuchać Wielkiej Orkiestry Symfonicznej pod batutą Kilera-ów 2-ch. Najlepsza gra 2D na PSXa? Być może, ale mi SFA3 w ogóle się nie podobał, wyciskam na niego wagry.

HIV

z pewnością widział te słynne plansze z samolotem F-16 w tle. Teraz sprawa przedstawia się mniej więcej tak - na pierwszym planie jest brzeg skrzydła z rakietą (samolot - F-18 - stoi bokiem), w głębi zaś kadłub samolotu. Podczas przesuwaniu się planszy w lewo/prawo następuje korekta perspektywy uwidaczniająca się zmianą linii skrzydła - po prostu piękne! W dodatku dorzucono są mechanicy reperujący coś swymi mechanicznymi dłońmi. Zresztą elementy animowane są wszechobecne i nie są to tylko kilkuklatkowe popisy - w tłach wszystko chodzi płynnie. Na planszy Chun Li jest cała brygada jakichś wojowników z klasztoru ćwiczących ciosy. Zaś Dramatic Battle - Ryu vs Ken - potęga! Noc, padający deszcz, burza z piorunami rozświetlającymi ekran (po rozbłyskach w głębi pojawia się czacha) oraz korony drzew dziko szarpane wiatrem - mękną nogi. Szczególnie gdy później tę planszę widzi się w innej wersji - wieczorem - bez deszczu. Do ogólnego wrażenia dokładają się jeszcze wszelkiej maści rozbłyski przy uderzeniach. Tutaj autorzy pokazali lwi pazur i pomogli sobie polygonami, aby podkreślić efektowność zadawanych ciosów. Co im się wybitnie dobrze udało.

Ale najważniejszą sprawą jest płynność. Wszystko chodzi tak jak należy (zapomnijcie o X-MEN Vs STREET FIGHTER!) z odpowiednią prędkością. Tą ostatnią zresztą można regulować - gra zasuwa już przy czwartym stopniu - a jest ich łącznie osiem!!! Co mógłbym dodać?

### SHOURYUU REPPA!

Pozmieniało się trochę co pozmieniało! Nie chodzi nawet o dodanie nowych ciosów i Super Combosów starym postaciom (np. Ken ma SC podobne do jednego ze swoich SC ze SFII), ale o samą walkę. Co tu dużo mówić - teraz każdy może juggle'ować! Podbij wroga w powietrze i dorzuć mu Hadoukena - cool!!! Inna sprawa - zmieniono sposób robienia Zero Counters, dołożono Air i Ground Recovery, Damage Reduction, obok Reversal's wprowadzono Counters - czyli stuknięcie przeciwnika, gdy ten wykonuje cios, co zabiera więcej energii i jest obwieszczane odpowiednim napisem. Umieszczono także malejący przy blokowaniu ciosów pasek Guard Power - gdy dojdzie do końca, postać zostaje ogłuszona. A najciekawsze jest to, że każdego wojownika można włączyć w trzech różnych trybach i trzech modelach walki, co warunkuje jego umiejętności (np. czy może blokować w powietrzu). Proponuję zresztą przeczytanie opisu tej gry (dział 'Wsparcie'). Warto też wspomnieć, że autorzy uraczyli nas nowymi opcjami - między innymi Team Battle i Survival. I wezna aprawa - muzyka. Jej twórcy odeszli od znanych kawałków i przygotowali zupełnie nowe, bardziej dynamiczne i nowoczesne. Ale najważniejsze jest to, że tak jak poprzednie, one także świetnie pasują do walki. I love this stuff!

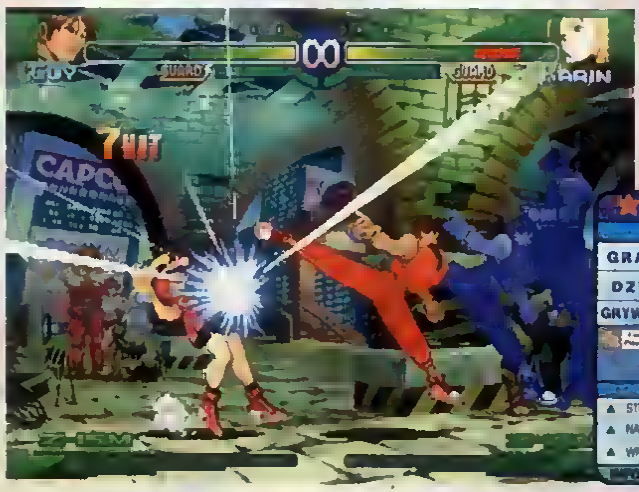
### WORLD TOUR

Te opcja rządzi!!! Wybierasz zawodnika i zaczynasz wędrować po świecie, stając do walki do wielu dziwnych walk. Jako zadanie dostajesz np. rozwalenie gościa przed upływem czasu, pokonanie przeciwnika przy użyciu tylko Super Combosów czy też przejście kilku undowego Survivala. Są nawet walki, w których stajesz naprzeciw dwóch oponentów NA RAZ!!! Zyskujesz w ten sposób doświadczenie i umiejętności - blokowania w powietrzu, robienia kontr, zwiększenia siły czy rozszerzenie paska Guard Power. Możesz tu regulować swojego zawodnika pod względem defenywy/ofenywy - a potem wprowadzać go do normalnej gry poprzez Enter Mode.

### PSYCHO CRUSHER!

Nowy STREET FIGHTER zabija. Rozwala pod każdym względem i niczym adept Hitler Jugend kopie po twarzy i nerkach. Miłośnik serii może się posikać ze szczęścia niczym fanki Kelly (Kali) Family na koncercie. Grywalność jest tak potężna, że człowiek z radości dostaje głupawki i cieszy michę do telewizora ordynarnie wywalając przy tym język na brodę. Brak mi słów - aż mi się nie chce wierzyć, jak autorom udało się wywindować grywalność tak wysoko. Bo bez dwóch zdań - STREET FIGHTER ZERO 3 jest najlepszym po TEKKENie 3 mordobiciem na PlayStation.

KALI




## WERDYKT

| | GRAFIKA | DŹWIĘK | GRYWALNOŚĆ |
|---|---|---|---|
| | ★★★★★★★★ | ★★★★★★★★ | |

GODZINA | DZIEŃ | TYDZIEŃ | MIESIĄC

PLUSY

- ▲ STREET FIGHTER
- ▲ NAJLEPSZY STREET FIGHTER
- ▲ WPROWADZENIE NOWOŚCI

MINUSY

- ▼ JAKIE MINUSY?

N[illegible] miłośnikiem Street Fightera. Wolę nowe, trójwymiarowe produkcje. Jednak serię tą bardzo szanuję, choć nie [illegible] w nią mocny i często dostaję po tyłku. Nie liczę [illegible] już części, wersji i innych rzeczy związanych z SF wydał CAPCOM. Tym razem, równolegle z SF ALPHA 3 dostajemy MARVEL SUPERHEROES VS STREET FIGHTER.

To czego obawia się każdy PSX owy Gracz, przymierzając się do kupna nowej, dwuwymiarowej produkcji CAPCOMU to ANIMACJA. W X MEN CHILDREN OF [illegible] była bardzo słaba, podobnie miała się sprawa z X-MEN VS STREET FIGHTER. (brzmi jakoś znajomo, nieprawdaż?) Na szczęście w tej edycji animacja jest całkiem do rzeczy i gra się w ogóle bez większych zgrzytów, chociaż zwyczajowo trochę szarpie podczas wykonywania super combosów i tego typu rzeczy. Muzyka to typowe dla SF klimaty, które jednym mogą się podobać, a innych wkurzać. Średnio jak wszystko w tej grze :) Jak dla mnie, to jest O.K. Ogólnie pozycja prezentuje się jak najbardziej w porządku zarówno od strony wizualnej, jak i "słyszalnej".

System jest bardzo podobny do X-MEN VS SF. Są super combosy, team attacks, są też parries (po zablokowaniu ciosu Twoja postać odpycha przeciwnika) i super skok. Paski do superów ładują się bardzo szybko, a niektóre kombinacje są tak przyjarane, że głowa boli (nawet na bloku schodzi Ci pół paska!). Na ekranie czasem jest taka siecz[illegible]ka, że mało co widać. Mam zdaniem, przesadzono tu z tymi patentami i zamiast pożądnej walki dostajemy miejscami totalny chaos. Mnie [illegible] się strzelają, ale mi te rzeczy cholernie przeszkadzają.

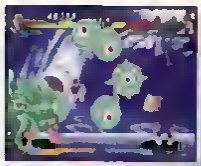
Postaci, jakie występują w aktualnej odsłonie, można podzielić na dwa obozy: SF i Marvel. Street fighterzy nie serwują jakimś nowym zagraniem - od czasu X-MEN VS SF nie zmieniło się chyba nic. Z drugiej [illegible] są też ostało się parę postaci, choćby Cyclops. Dodano paru [illegible]haterów z innych komiksów tej firmy - na przykład Hulk, Shuma-Gorath (?) i Blackheart (super wygląd, ale niestety tylko wygląd :). Najbardziej czadowy jest oczywiście doktorek, który rzuca jakimiś [illegible]inglami i innymi bzdetami. Niestety, o ponad połowę z tych postaci nie mam zielonego pojęcia, gdyż od czasu ukończenia "podstawówki" [illegible] jestem w temacie (Manga only). Wydaje mi się, że marvelowcy też się nie zmienili od czasów MARVEL SUPERHEROES.

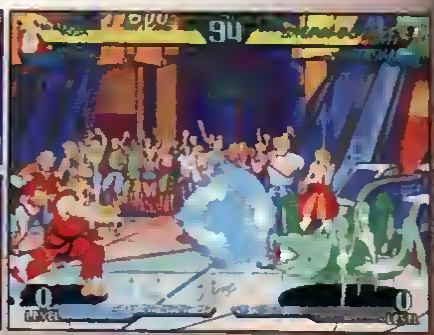
Nic to, powiedziałem sobie i odpaliłem Arcade. Chyba gdzieś to już słyszałem (I am the Apocalypse!)!! No tak, to stary pacjarski Apocalypse i jego wiertarki. Moment zdziwienia, po czym naciskam START i wracam do głównego Menu -bo po co grać dalej? Przecież już to przerabiałem. Gra sprawia wrażenie robionej po linii najmniejszego oporu. Nawet tła to powtórka z poprzedniej części!

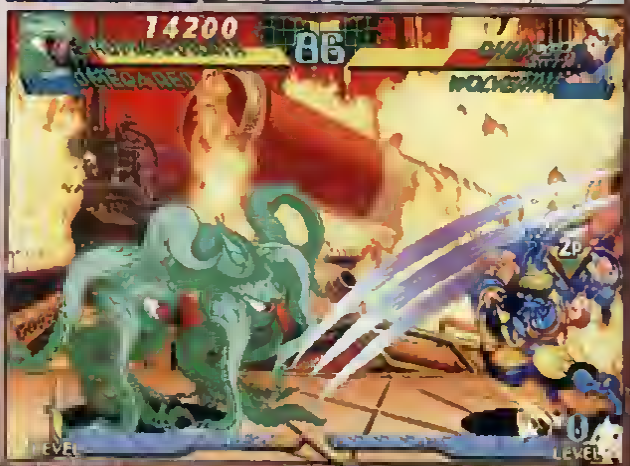
Zenada. Co prawda mają jakieś nowe elementy, ale dla mnie to za mało. Poza tym wszystko wykonuje się zbyt łatwo. Wystarczy dwóch kółka, jeden klawisz - [illegible] ładujesz supera którego możesz jeszcze [illegible] powtórzyć dwa razy, a przeciwnik jest bezbronny. Gra jest ja[illegible]ułą powierzchowną. N[illegible]ma tu prawdziwej głębi, walki tylko mnó[illegible]ty [illegible] superów, fruwających na wszystkie strony posta[illegible]ł [illegible] sobie fajny kosmos. Zabawny nawet, ale przez dzień góra dwa. Przy względnie dobrej animacji mniejszych postaci, animacje Blackhearta czy Hulka jest taka, że o **** to roztrzaść. Tytułu nie ratuje też (dostępne w X-MEN VS SF pod cheatem) [illegible] Tag Team. Tym bardziej, że Gracze muszą wybierać postaci "na krzyż".

Podsumowując: gra owa to podmasowana wersja X-MEN VS SF z poprawioną animacją, paroma innymi postaciami i [illegible]tety[illegible] [illegible]styłem rozgrywki. Niektórym to [illegible]ni nie. Nie [illegible]kupna tej gry [illegible] a w [illegible] tym którzy mają ww. tytuł. Lepiej kupić SF ALPHA 3 jest [illegible]PER! Tam jest potężna walka, a nie jakieś cwaniaczki. I nie jest to tylko moje prywatne zdanie. Po [illegible]króleniu sędziu przeprowadzonym wśród moich znajomych [illegible] SF ALPHA 3, ŻADEN Z N[illegible] wyraził [illegible] pechlanie o M VS SF. Sp[illegible] Ma[illegible] po wygranej wa[illegible] pyta "What happened?" "YOU tell me" odpowiedziałem.

MUTTI





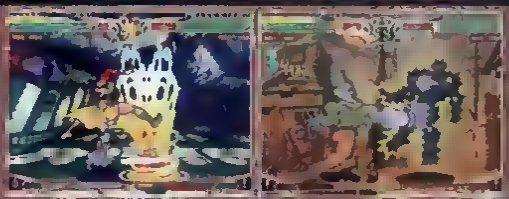
WERDYKT

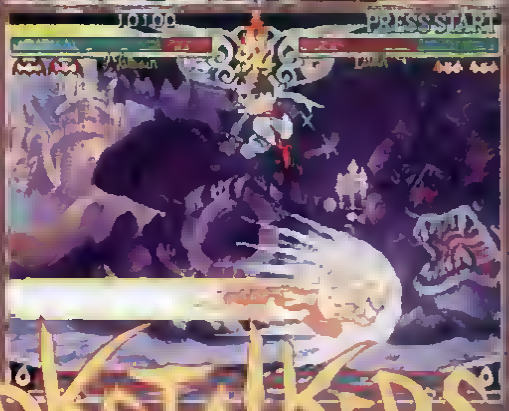
| CAPCOM | BIJATYKA |
|---|---|
| GRAFIKA | ★★★★★★ |
| DŹWIĘK: | ★★★★★★ |
| GRYWALNOŚĆ: | |

GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

▲ DUŻO POWTÓRZEŃ
▼ ZBYT NAPRAWIONE
▼ NIEKOMERCYJNE

6





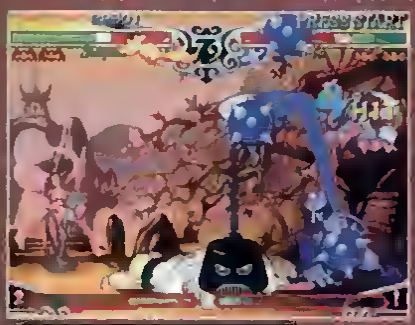

"O przemiły, który na podróż dajmującą Gorge Morma na nasze

To a go trę!"

Dawno, ej, dawno nie przywiedłem zrzidę w trakcie łani, ale wczoraj. W jestje w mom zdrowiu pomiłem Warsjaw, Wa ale ast. Niestety nie udało

Wykonanie opiekuna tej powyżej jest dość ostre dyskusje w Redakcji a niektórzy grafika jest bardzo dobra. Sutem. Aju i HIV twierdzą, że animacje w DARKSTALKERS 3 są lepsze, w SF twierdzi, że jest gdzieś SFA3 Natomiast pod względem moje wyżeszczone ucho piastrzących je fraz !? Przeleć drobby tak MARS.

DARKSTALKERS chyba poświęcimiu do tu Gareu, zombie z piłą mechaniczną w nadal się znajdzie. Asortyment jest naprawdę



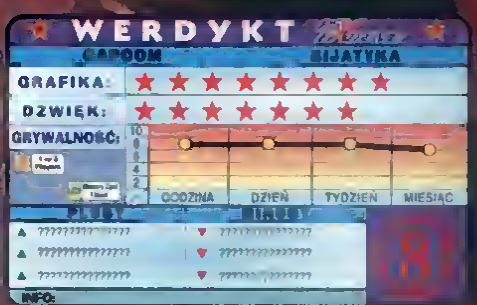
# DARKSTALKERS 3

spony. Można także zajrzeć "czymś" w Frankensteina, Wodnika Szuwarka lub szkielet mu- Dokładnie designerzy nie nastawili na zdolności. Niestety, tacy wiedzący którzy zapraszają wiekowego schrafią postawić. Czerwonego Kaptura z ... w ręce, zapasem min przeskoczenia pod spodem oraz motoczam ognia i be-

Pod względem techniki ... ma prezentuje standardowy CAPCOMU system. Kręcimy ... ale tym razem ... też ciosy ... Mamy nasz kierunek + kwiatek" Są ... ciosy, lecz na szczęście nie tak banalne ... jak w MARVEL VS SF. Bardzo dobrym pomysłem ... możliwość odpalenia standardowych specjali ... dalej,p+p. Można go odpalić na trzy ... ale, trzeba tak ... Poradzo można jeszcze dać wspomniane ... możliwość łączenia ciosów ale trzy przykłady "reka" Pomimo, każda posiad DARK FORCE - na możliwości wyżej Uszkody, zależna od wybranego przez Gracza ... - ISM w SF ALPHA 3), jest przez pewien czas uzyska wątpliwy power dla niektórych ... lub np. możliwość łatwie ory rozbudowania.

Każdy charakter ma znakomite specjali, bardzo fajnych zrzuta. CAPCOM w tej ... się ze schematów Hadoukan Shoryuken - oczywiście dlaczy tutaj tych ... ale w przypadku większości postaci zastosowano dość oryginalne i nowe ... Na przykład Jedah rzuca w powietrze coś na kształt piły tarczowej, która ... lewituje i zadaje obrażenia przeciwnikowi, który na nią wejdzie. My w tym ... (po krótkim resowy time) możemy wykonywać inne ruchy, czyli przede ... atakować, a ten własny "pajączek" robi ładną zadyma. Dużo ... ma ... rzadko ... wysterany spuścić ... zwykle dobry sposób ... pecjalna, którego pomysłu ... Podobnie ... patentem jest stawianie "znaków" pozwala przeciwnikom ... na traktacie a zaprzedanie duszy (chyba). Natomiast ... wszystko przebija RZUT POŚLADKAMI - rewelacja!

... 3 jest bardzo udany. Animacja ... kolorowa, oryginalne ... pomysł i ... spo- ... ciekła ... nagrywki ... na wysokie oceny. Trzeba brakuje ... mesa, ale nie pasi na ta...



Pamiętasz [illegible] liche, parodię gry komputerowej i [illegible] zm. jakoś mało - K1 ARENA FIGHTERS? Jeżeli nie - to dobrze. Jeżeli tak - cóż, czasami człowiekowi zdarza się wdepnąć w niezłą kupę. Jak już [illegible] producenci niedawno odgrzali się wydaniem [illegible]. Ku mojemu przerażeniu, recenzja sequela trafiła na mnie...

[illegible] było [illegible]. Jednak z drugiej strony [illegible] ta mała nadzieja na znalezienie [illegible] się na cały miód pozwoliła mi tę grę odpalić z otwartym [illegible]. Po godzince czasu odetchnąłem z ulgą - tym razem nie mamy do czynienia z [illegible].

Producenci K1 chyba czytają PSX EXTREME. Poprawili WSZYSTKIE wady, które wypisałem przy „obpluwaniu" K1 ARENA FIGHTERS w recenzji w [illegible] 8 naszego miesięcznika. Druga część jest całkowicie inna niż „jedynka". W sumie autorzy mogli ją wydać pod inną nazwą, [illegible] przekleństwo ciążące na tym tytule (dosłownie - wystarczy posłuchać człowieka, który właśnie odpala świeżo zakupionego K1 ARENA FIGHTERS.

Od razu rzuca się w oczy [illegible] oprawy graficznej. W[illegible] nadal mamy trójwymiarowy "symulator" kick-boxingu, ale styl grafiki uległ zmianie. Nie wygląda to na poprawianie grafy z jedynki - wszystko wskazuje na to, że była ona tworzona od nowa, od podstaw. Wreszcie [illegible] wyglądają tak, jak powinni wyglądać - jak ludzie, w odróżnieniu od [illegible] klocowatych brył skaczących po ekranie K1 AF. Dopracowane także animacje, oddające wygląd wykonywanych ciosów [illegible], co możemy oglądać w rzeczywistości. Czyżby autorzy [illegible] użyli naszego systemu 'Motszyn Kepczer' z komiksu z PSX EXTREME nr 7? Chyba tak, bo osoby interesujące się kick-boxingiem [illegible] z radochy. A mają co oglądać, ponieważ zawodnicy zostali obdarzeni pełnym zestawem ciosów i combosów. Pod względem [illegible] garnituru ciosów, K1 GP'98 wypada nawet lepiej niż [illegible] produkt, najlepszy boks na PSX - KNOCKOUT KINGS. [illegible] zauważyć można zróżnicowanie [illegible] są [illegible] znani z występów [illegible] oficjalnych zawodach. Różnią się [illegible] nie tylko combosami, nawet podstawowe ciosy mają inne. Niemałe [illegible] wygląda inaczej dla danego zawodnika, co tylko zwiększa doznania wpływające na rajcowność. [illegible] żeby nie było, że są tylko [illegible] na wysokość głowy [illegible] oglądamy w TV [illegible] wyjeżdżać z kolanka [illegible] kopać w goleń (co P. Sefete uważa za najprzydatniejszy cios).

[illegible] grywalność wypada średnio. Owszem, gra się dość fajnie, [illegible] nawet lepiej w KNOCKOUT KINGS, ale szybko zaczyna się [illegible] wady [illegible]. Gdy w KNOCKOUT KINGS [illegible] mogli wyżywać się walki, lecz osoba grająca czuła [illegible] dynamikę (patrzymy racjonalnie - nie chodziło o to, by wyglądało to na wielką rzeźnię [illegible]), o tyle przykładowo K1 GP mierzi nawet dłuższą zwłoką przy padzie. Spokojnie można wklepać kombinację [illegible] pada, [illegible] wykonać. Brak dynamiki widoczny jest też w przypadku nokautowania przeciwnika - nie widać siły ciosów, które w rzeczywistości [illegible] nokautujące.

[illegible] słuchy bardzo [illegible] się [illegible]

KALI

**Brunetki, blondynki, ja wszystkie was CHCĘ!**

Nie ma bata - ładna dziewczyna zawsze przyciągnie klienta (co by tu źle nie kojarzyć...) do produktu. W opcjach możemy odpalić filmik prezentujący kilka azjatyckich piękności, dziewczyn K1 GRAND PRIX '98. Co tu dużo mówić - przy muzyce przypominającej utwór z "Pulp Fiction" „małe" prezentują się naprawdę nieźle - szczególnie Hiromi Yoshikawa i Yoko Sugimura (gooosh!!!). I najlepsze na koniec - pod dziewczynami pojawia się cena - 3800 jenów... Wiem, że nie chodzi o to, co się od razu nasuwa na myśl, ale i tak śmiesznie to wygląda.

**MOJE TRZY GROSZE**

Interesuję się kick-boxem [illegible]

Gamera

**WERDYKT**

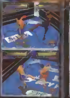
SPORTOWA

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | ★★★★★★★ |
| DŹWIĘK: | ★★★★★★★ |
| GRYWALNOŚĆ: | GODZINA / DZIEŃ / TYDZIEŃ / MIESIĄC |

▲ RÓŻNORODNOŚĆ ZAWODNIKÓW
▲ ŚWIETNE REPLAYE
▼ ZBYT MAŁA DYNAMIKA
▼ ŹLE ROZWIĄZANY SYSTEM BLOKOWANIA

5

INFO:



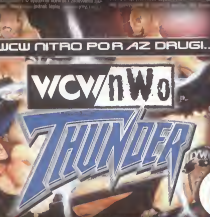
U S A

Wrestling - ostatnio, dzięki wspaniałemu WWF WARZONE stał się bardzo popular[illegible] naszej konsoli. Najnowszy wrestling na PSX - WCW THUNDER firmy THQ jest kontynuacją WCW NITRO. Dla przypomnienia wspomnę tylko, że gra ta była niezbyt udana. Czy zatem kontynuacja (oparta na doświadczeniach, jakie nabrali autorzy przy produkcji pierwszej części, jest w stanie zagrozić obecnemu, niekwestionowanemu królowi? Zaraz zobaczymy.

Klasycznie dla tego gatunku intro prezentuje się na całkiem wysokim poziomie. Tyle tylko, że już nie rusza - WCW NITRO i WWF WARZONE nas przyzwyczaiły do takich digitalizowanych filmików, dających krótkich teledysków mieszających wiele scen z ringów. Fajne, ciekawe, szkoda tylko, że zaczynają powoli przejadać. Natomiast sama gra...

No cóż - niewiele się zmieniło. Wprowadzone poprawki są nieliczne. Tak, samo jak w poprzednim dziele, walki [illegible] nudne, [illegible] wyzbyte z tej prawidłowo spektakularnej akcji. Słuchać słodkiej jatki? To zapomnij o WCW THUNDER. Tutaj wszystko jest bardzo schematyczne, [illegible] w swym wyglądzie - biedne. Wygląd pojedynków nie ma nic wspólnego z tym, czym nie tak dawno mogli uraczyć nas WWF WARZONE. Nie [illegible] o systemie kontroli i zadawania ciosów [illegible] jednak lepiej [illegible]my, [illegible] co nam zaserwowane jest dobre dla dzieciaka, który dopiero co derywał [illegible] po usłyszeniu tajemniczych opowieści Waleriana Pateriana czy innego Zdzisława Jesomocoła, że „zwykłe ściany, które na PC są nieruchomymi fragmentami dekoracji na konsolach można skrzesać; bo to takie nowe sztuczki wynalezione w Japonii." Taka prawda - gra może się podniecać maniac, który cieszy się jak dziecko, gdy mu wyjdzie rzut. Człowiek próbujący odnaleźć w grze jakąś głębię może się zawieść, gdy zobaczy, że są problemy ze zrobieniem interesujących go rzutów. Kombinacje nie zawsze wchodzą tak, jak powinny, a nawet jak perfekcyjne opanowanie jest niewystarczające - w tej grze kompletnie leży system „lepek". Już łatwiej jest poskładać przeciwnika kopniakami i skrzeniami w pysk - przynajmniej mamy wtedy pewność, że naciśnięcie klawisza da jakiś efekt. I ważna sprawa - zwykle ciosy nie burzą płynności rozgrywki. Natomiast rzuty wyglądają tak, jakby były wyrwane z kontekstu i wepchnięte w pewnych miejscach, by przypominać wszystkim, że mamy przed sobą wrestling.

Zmiany - co się będę rozdrabniał i po kolei opisywał inne sfery gry. Po prostu powiem krótko: [illegible] cała gra jest błędna!!! Grafika - [illegible] akcja jest nieco szybsza [illegible] ale i [illegible]




TRZY GROSZE [illegible]
[illegible] PMV [illegible]
[illegible] produkt [illegible]
WARZONE. A tak naprawdę mówiąc, [illegible]
to czy tu się coś zmieniło od czasów
WCW NITRO? Definitely mówiąc
THQ kpi sobie w gnata. Jeśli chodzi
o mnie - WWF WRE
STLEMANIA rulez!
Mr. Sclera

walki - porażka! D[illegible] t[illegible] Pu[illegible] wokół ringu to jakieś trzy bitmapowe, rozpikselowane, dwukolorowe ludziki podskakujące w górę i strzelające co jakiś [illegible] po[illegible] [illegible] Gracza. Ładnie - nie? To już chyba [illegible] także szopki potrafią zrobić, nieprawdaż?

Na szczęście zaserwowano dosyć ogólny wygląd postaci - każda ma swój charakterystyczny krój majtek itd. Widać w miarę dokładnie wyglądające twarze, ale wcześniejsze nagromadzenie pikseli już nie [illegible] dekoratywa. Problem jest tylko wtedy, kiedy walczy 4 zawodników w jednym miejscu - wyraźnie widać, jak grafika [illegible] i chrupią niemiłosiernie przenosząc [illegible] że [illegible] płynnie chodzi. Zaś muzyka - złe. Nieprzemyślany, nudny, odstraszający... Coś jeszcze? Ze źródło głuc. J[illegible] wals [illegible]

[illegible] Nawet [illegible]
mają echo [illegible]
dających się [illegible]

Wyraźnych, pozytywnych [illegible]
nazwisk zawodników [illegible] w których [illegible] za wypełnione [illegible]
Grafika dla [illegible]
na rzecz jest [illegible]
wanych, [illegible]
walka. Jest też [illegible]
mi, prawie [illegible]
dla tylko [illegible]
wiele wpływu na [illegible]
[illegible] kiedy to [illegible]
walę jakieś [illegible]
oświetlenie [illegible]
poszczególnych lub też [illegible]
A to właśnie jest [illegible]

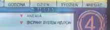
Dobrego słowa o [illegible]
[illegible] wiedzieć.
[illegible]

KALI

**WERDYKT**

THQ — SYMULACJA

| | |
|---|---|
| GRAFIKA: | ★★★★★ |
| DŹWIĘK: | ★★★★★ |
| GRYWALNOŚĆ: | |




| + | − |
|---|---|
| FILMIKI | ANEMIA |
| ZAWODNICY | SKOPANY SYSTEM RZUTÓW |

INFO:

OCENA: 4

Proszę o usprawiedliwienie nieobecności w dniu Nia, sorki, to nie to A jak nie to, to co? Tekst? Jaki tekst? Przecież Bufi i Loki właśnie składają tylną okładkę a HIV dawno się urznął z radości, za już nic nie musi korektować, a przynajmniej udawać, że to robi Przecież Kali wychylił trzeciego Red Bulla i siedzi teraz w tym swoim kaszleku, puszczając na full ostre techno - mówi, ze ma niezłą jazdę Przecież O w mordę! STOP! Zatrzymać Aja niech nie oddaja numeru do drukarni Rany boskie, będzie czysta strona! Szeryfowa mnie ukrzyżują

Co było dalej - niech zostanie tajemnicą Zresztą jedną z wielu redakcyjnych Ważne jest, że teraz możesz już posłuchać o jeszcze jednej PSX'owej grze, czego dodajmy o TINY TANK Zatem zaczynam Tiny to taki miniaturowy czołg, tyle że 'żywy', to znaczy cybernetyczny, posiadający sztuczną inteligencję Wprawdzie zamiast nosa przyczepiono mu potężną lufę, ale chłopak się na przejął - ba! on przecież jest narodową dumą, symbolem Ameryki roku dwa tysiące któregoś tam Jednak do łba powoli uderzyła mu woda sodowa, więc grymasi, stroi fochy, nie chce być miły nawet nie chce swojej ksywy, chrzani coś, że jest „czołgiem zagłady", „piardzącym oszołomem" Cóż za snob IPiardzący oszołom do czego pijesz? Ta, zawiąż rzemyki, hlehle!) No, w każdym razie zostaje zawieszony Jednak po stu latach bezczynności znów wraca do wojennej służby - ma uratować ludzkość, której zagrażają 'złe' roboty, bo inni 'dobrzy' robią w porty A zresztą nie ma już sensu dłużej ściemniać, to prosta rzecz Graaaczu!

Intro było nawet jajcarskie, totaz do gry zasiadłem ze sporym apetytem A tu co? No, nawet niezle Nasz żółty czołg śledzimy zza pleców (czy on może mieć plecy?) w ujęciu TPP, co tez jest ostatnio w sosie Sterowanie wydaje się być udanie, Dual wpada w narwowy tik przy każdej eksplozji, a analogowe gałki ulegla poddają się naszym palcom Czołguś nasz zaś wali niezłe wygibasy - zważywszy na jego wagę jest niczego sobie Ma odrzuty, totaz może ciąć podniebne przestworza, choć do czasu - grawitacja powoli, acz skutecznie ściąga go w dół Potrafi niezależnie od kierunku jazdy kręcić działem, zatem nie trzeba pomykać w tę samą stronę, w którą się strzela Może też wzbogacać swój standardowy arsenał przez zbierania wypadających części z kropniętych właśnie debilów A potężna obrotówy, wyrzutnie rakiet, lasery, moździerze to nie jakieś tam elektryczne bierki ino mocarny arsenał - warto więc postarać się o nia Poza tym, możesz je zmieniać, przekładać umiejscawiać na różnych partiach czołgu Jest zatem ciekawie, wkradają się elementy kombinatoryki, twórczego myślenia - „z przodu vulcan i działka energetyczne a z tyłu pociski balistyczna, albo nie, inaczej " Można się bawić Tiny umie także korzystać z innych dobrodziejstw - puszcza mini maluśkie „czołgiki", automatycznie naprowadzana ładunki na kółkach, które przy kontakcie z wrogim paskudztwem robią 'pryk' i eksplodują Sadystyczna uciecha Slidastapy wymyki to również niezły przakręt - nasza maszynka odprawia salta, turla się, chytrzy, co by uniknąć pocisków Tiny jest zatem niełchym czołgiem, ma co trzeba wali rozbrajającymi komentarzami, wyzywa starującego (czyli Ciebie/mnie), wydaje się więc być do zaakceptowania Taki mały upiardliwy impertynent

TPP powiedziałem Ano powiedziałem Kamera wprawdzie inteligencją nia zawsza świaci, czasam wrypie się w ścianę, ale na cała szczęście nia odwala takiego barana nazbyt często Da się grać, miejscami nawet fast rejcownia TINY TANK bowiem okraszono jednym z lepszych angina'ów tzw długiej kategorii Zresztą teraz go developerzy pieszczą, co by ponoć pociągnął jakiegoś doomowca, a więc to o czymś świadczy, a mnie cieszy niezmiernie Duże polecie nie sa wprawdzie jego domeną - potrafi się spocić, e i nie wszystko na czas przelicza (szybko pyknięto mgłę), jednak już ograniczona przestrzenie, zamknięte korytarze prezentują się kuszące Trzeba choćby chwilkę przycupać co by się na tym poznać Tekstury, polygony trzymają się kupy, algorytmy sprawują się dobrze - jest więc podstawa do ostrej wyzywki I w rzeczywistości powstaje bardzo miła strzelanina, dynamicznie jak Kasi Figura w biegu prezentuje się ten TINY TANK Jeździsz, skaczesz, strzelasz w tył i przód jednocześnie, rozwalasz osłony, burzysz ściany Jednym słowem znów pod konsolę wkradła się jatka, jajcarska rąbanina

Cały design leveli, ich architekturę budowano z głową - są więc pełne zakamarków, ukrytych korytarzy, śliskich wąwozów Dobrze wykorzystano także wielopoziomowość, bynajmniej nie jest płasko Wszystko jest futurystyczne, industrialne, wiesz - migoczące diody, neony, stalowe konstrukcja, wentylatory i te rzeczy Klimatowi sprzyja również

## WERDYKT

APOKALIPSA (ŁAT. STRZELANINA

GRAFIKA ★★★★★★

DŹWIĘK: ★★★★★★★

GRYWALNOŚĆ:

GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

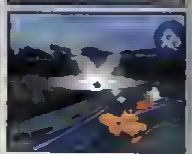
PLUSY

- KLIMAT GŁUPIEGO WESOŁKA
- STRONA AUDIO

MINUSY

- BRAKI TECHNICZNE

7





Pita

niezle pokombinowana oprawa audio. Czołg ma bowiem antenkę. No i co z tego? Ano to, że lepie różne stacje, zarówno te z muzyką (techno, gitarowe riffy) jak i te z audycjami publicystycznymi, propagandą 'złych' robotów. Wprawdzie nie usłyszysz tam o zepsutych penujących w redakcyjnej mini społeczności, ale o uszy mogą Ci się obić wypowiedzi sfrustrowanych robotów-pracowników, robotów-yntelygentów bądź robotów-świrków, jak i dziennikarskie relacje z Twoich poczynań, nawoływania do wypatroszenia Twojej osoby. Dołóż sobie jeszcze rzężenie silnika, skrzypienie amortyzatorów, komunikaty z bazy, debilkowate komenterze rzucane przez Pana Czołgika oraz wszelkie eksplozje i świsty, a otrzymasz pełen obraz tego, co czeka Twój ośrodek uszny. Jak widać, trochę się napracowano.

**MOJE TRZY GROSZE**

Jedyna gierka pasująca do tego typu, jaka Janek z futurystycznych Czterech Pancerników ratuje świat przed jakimś cybernetyczno-nadistotowym pasożytowstwem! Mój mały Tank znowu nie zwyciężył spustoszenia! Kolejny raz uratowałem świat, przy okazji bawiąc się wyśmienicie. O jeden pas za dużo! [illegible] ODLAMKÓW [illegible]

Marti

Przy takim wkładzie nie pominięto, a jakże, drugiej szparki w Sonicy portu na dodatkowego pada. Ekran tnie się wpół i już można na osobno przygotowanych arenach hasać do woli. Jest niezle, aczkolwiek grafika trochę się treci, na szczęście nie na tyle, by odpychać. O nie, jest jeszcze w sile rajcować. Można zatem przystąpić do wtykania kompanowi brudnych pełuchów w oczy, trzeba ten jego marny czołg zmiażdżyć.

Cieszy mnie myśl, że kończę - nareszcie trochę wolności. Zresztą kończyć (nie tylko pisanie, ghe ghe) zawsze jest przyjemnie. Utarło się tak, że trzeba tu rzucić słowo uogólniające doznanie, zatem rzucam: Jest grywalnie, to bez wątpienia. Efektowne wybuchy, rozpadające się wrogie roboty, rozrywani bossowie, spadające stetki, buchające generatory budują ostrą zadymę, zapewniają nieustanne grzenie pada. Twymi spoconymi łapskami, jeśli tylko czujesz pociąg do strzelanin oczywiście. Mnie jak zawsze kręcą wszelkie poświaty, smugi, rozbłyski - tu w większości oparte na polygonach - bo to sprawa w porządnej strzelaninie priorytetowa. Musi być gorąco, wyziewy, totalny rozpierdziel, musi podtrzymywać akcję na ekranie. TINY TANK na szczęście tym dysponuje, toteż polaciłbym trochę w niego pocupać. Łukniy na spis treści znajdziesz lepszego shootera? No, to pierz się ze Ti[illegible]y'ego. Tyle mogłem powiedzieć, bo tyle wiedziałem.

MYSZAQ

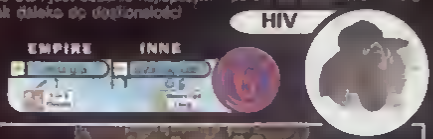
Moda na pinballe [illegible] sc. Amigi. To [illegible] były czasy. Pinball Illusions, Pinball Dreams, Pinball Fantasies, później zabójczy Slam Tilt na hedci AGA itd. Rajcowność trudno do opisania, a reguły proste jak drut. Bo przecież w tego typu grach masz wpływ tylko i wyłącznie na wystrzelanie kupek odbijających bilę - na nic więcej. Reszta to już oparzenie.

PRO PINBALL: BIG RACE USA to [illegible] już z kolei [illegible] firmy EMPIRE INTERACTIVE na PSX. [illegible] Zatem opis [illegible] ben[illegible] słowo otwory [illegible] na[illegible] czyna spustoszenia wśród odrodzów wzniekowych - wyli te, cz[illegible] laszym automecie. Jednak najważniejszy jest tutaj wyświetlacz. Oprócz informacji o ilości punktów, która zdobyłeś, ujrzysz tutaj więcej mniej lub bardziej zabawnych animacji, które w sumie stanowią [illegible] zabawy - to dla nich gra się w pinballe. Bo czasami znajdą się też misje gry, w których [illegible] ustrzelić, [illegible] wszelkie [illegible]

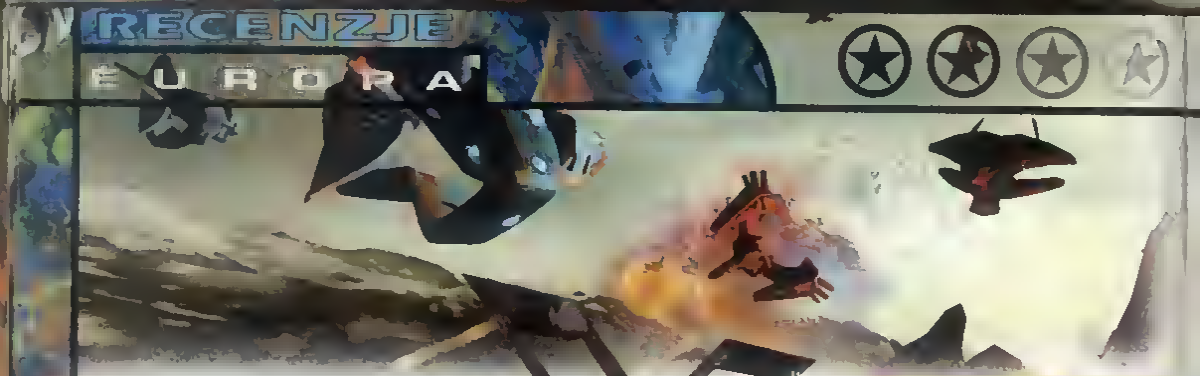
Główny motyw muzyczny, co te przyjmie w tle, jest [illegible] i uznaję go za udany. Także wszelkie dźwięki [illegible] z tej gamy bit[illegible] wypadają niezle - grzyżki, zadymy i inne [illegible] [illegible] Grafika prezentuje się niezle, jest wyświetlana w wysokiej rozdzielczości, ale brakuje tu scrollowanego obrazu - ekran jest non stop stabilny. Fizyka bili jest w porządku. Największym nieudacznikiem tej zasady jest fakt, iż posiada tylko jeden stół, co zakrawa na skandal. [illegible] bele miały ich zawsze 4, co potwierdza na [illegible] miały, które [illegible] czy później niedmiało się zakradało - wtedy [illegible] się niemiłe oil niuwe. A tu co - wciąż [illegible] można w ciągu.

Jedno jest pewne: żaden, choćby najlepszy komputerowy symulator pinballa nie zastąpi prawdziwego automatu, do [illegible] [illegible] pięknej lub inne badziewie zeswapione na amerykańskiej giełdzie. Bo prawdziwy flipar ma swój wrzask i można nim [illegible] [illegible] na boki, gdy bila niepewnie stoi na krawędzi wyjścia, [illegible] [illegible] [illegible] n m postawić kufel z piwem. A telewizor chadzający [illegible] [illegible] z tego nie wyjdzie. Strzelanie kawałkami [illegible] [illegible] wanie piwakiem maszyny ze mielichą kasą jest do bani. PRO PINBALL: BIG RACE USA jest obecnie najlepszym flipem [illegible] [illegible] mu jednak daleko do doskonałości.

HIV



EURORA



# UPRISING X

Zaczynam. Bez zbędnego chlastania oczorem bez wnikniecia robią, bez głupot chorego pochodzenia. Łeb mnie ostro nawala, totez nie w głowie mi harce. A przyrzekał sobie człowiek, że to ostatni raz, ze nigdy więcej, ech!

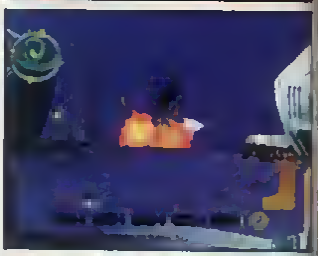
Sekwencja początkowa - intro, nie zachwyca, ale też nie ciągnie za jęzor. Jest w normie, nie drażni. Zresztą to jakieś kolejne nawijanie o upadku, rebelii, powstaniu. Futurystyczne machanie ogonkiem - nic nowego więc sobie darujmy. Znów jedyną nadzieją ludzkości podstarzała córka generała znów liczy, że jak wrócisz żywy z frontu - przestanie być panną a mnie znów bolą palce, skurcze przemykają po rękach. No znowu nic mi się nie chce, nie mam siły dalej pisać - resztę więc sam sobie wymyśl, ja idę spać. ZAMKNIJ SYSTEM> POCZEKAJ NA ZAMKNIĘCIE WINDOWZY 95.

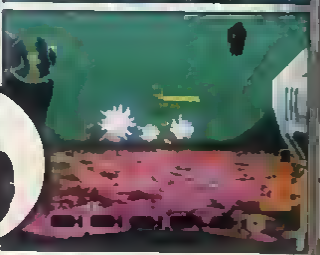
Czekam i czekam, no i doczekać się nie mogę. Piep... GATES-owiczek. Przez niego chyba Wam dalej tą bajkę pociągnę. A więc o czym to ja? A, o UPRISING X. Te ta - to miły shooterek, taki FPP w stylu, powiedzmy BLAM! MACHINEHEAD. Ot, jeździsz futurystycznym czołgiem i robisz ogólny festyn - siejesz pociskami na lewo i prawo. Możesz początkowo walnąć sobie misję treningowe - co by zapoznać się z dostępnym sterowaniem i całkami panującymi na froncie. Szczerze radzę Ci to zrobić, bowiem wcale nie jest prosto choć to, zdawało by się, niezbyt skomplikowana strzelanina. Developerzy jednak wrzucili nieco wątków strategicznych, nieco elementów wymagających myślenia. I tak prócz siekania wrogich oddziałów będziesz mógł w specjalnie oznaczonych punktach budować swoje bazy-warownie. Taki motyw da Ci chwilę przyjemności, będziesz mógł, korzystając z obrotowej wieżyczki „siać do wrogów jak do mrówków", strzelać z wysokiej pozycji oszczędzając energię własnego czołgu. Poza tym w bazie możesz zainicjować produkcję nowych jednostek. Wystarczy tylko będąc w takim trybie, wydać rozkaz np. budowy fabryki czołgów. Fabryczka w mig Ci się na polu wyrypie i zacznie produkcję pancernych żelaznaków. Ty wrócisz teraz z powrotem do normalnego widoku gry do swojego futurystycznego pojazdu, co by kontynuować masę. Podrapiesz się w piąty, łukając na mapkę, no i dotrzesz do wrogiej cytadeli, czując ze jak zaraz komuś nie [illegible] to będzie źle. Jednak jak się okaże, wcale z Ciebie nie taki Linda, [illegible] nie masz największego" na tym podwórku w pojedynkę możesz [illegible] ady. Poszperaj więc w ikonach widniejących u dołu ekranu i przywołaj sobie jeśli tylko wskaźnik produkcji fabryki na to pozwala, nowuteńki, dodatkowy czołg. A może dwa? Trzy? No, chłopek nie przesadzaj, objąć to się mogą słoniowe podbrzuchy tłuchtu „oranżerii" „ale nie Ty. Wsparcie oczywiście nie ogranicza się tylko do czołgów - możesz [illegible] poustawiać działka, wezwać piechotę, a nawet latające machiny. Wszystko zależy od tego, jak daleko zabrniesz w tę grę, co dla niej poświęcisz. Może i debilkiem jestem, ale ja w tym miejscu sam siebie zapytam. A to pozycja, to taka dobra? Jakoś szczególnie odwalona?

Pytałem, więc odpowiadam, wszak dałem sobie pretekst do dalszego machania czołgiem - i tak, i nie. UPRISING-X jest niestety, tylko zwykłym przeciętniakiem, to nie na takich tytułach urosła potęga Sonicy. Jednak mieszać go z błotem również nie należy. Grafika nie drażni. Tłochę poligonów developerzy z tego „indzynu" wycisnęli. Tereny okryli w miarę zróżnicowanymi teksturami, wrzucili cieniowanie, ładny light-sourcing, pofaldowane obszarów, dość ciekawe obiekty (no żołnierze to plaska kupa pikseli - straszna kupa), no i, niestety, nachalną mgłę, której takie to już niewdzięczne zadanie, co by maskować dorysowujące się krajobrazy. W ryku więc nie należy bić, bo taka już specyfika nieco budżetowych „indzyndów", to nie ich wina - w końcu dzięki temu wszystko płynnie chodzi, nie szarpie, a eksplozje są nawet efektowne. Zresztą grafika ogólnie sprawia wrażenie jakiejś takiej gładkiej, płynnej bym powiedział, a to za sprawę dominujących pastelowych kolorów i nieco rozmytych powierzchni i wspomnianych już, różnobarwnych źródeł światła. Mnie więc to cieszy, choć Ciebie nie musi. Statystycznie jednak patrząc, jest w miarę dobrze.

Rypać więc w UPRISING-X można, ale do czasu - bo pozycja się przejada, mimo licznych misji nie zawsze pociągała mnie ta gra, to było zależne od dnia, nastroju, spożytego piwska. Co innego tryb dwuosobowy, obowiązujący już na Playu Split Screen. Jest w co się bawić - zwykły Deathmatch, bataka przeciw kumplowi-pasibrzuchowi z wykorzystaniem budowy jednostek, oraz tryb polegający na wykonywaniu zadań partidne rzucanych przez konsolkę, ot np. kto zabija/rozjedzie większą ilość beztroskio biegających ludzi. Zatem trochę przy tej pozycji powiedziałem, ale „ma stówa Redakcja", Ty zaś, jak zawsze, musisz zapuścić żurawia w portfel i oszacować czy UPRISING-X jest dziewczyna i klub. Życie to sztuka wyboru, wybieraj więc.

MYSZAQ





**TRZY GROSZE SZCZĘŚCIA**

[illegible] grafika sporawowa [illegible] Mr. Solaris

**WERDYKT**

STRZELANINA

GRAFIKA ★★★★★★

DŹWIĘK: ★★★★★★

GRYWALNOŚĆ:

GODZINA | DZIEŃ | TYDZIEŃ | MIESIĄC

▲ [illegible] ▼ CZASAMI BRAK DYNAMIKI

▲ ROZBUDOWANY MULTIPLAYER ▼ BIEDNE

6

# INVASION

Rosjanie mają 'rosyjską tuletkę'. Amerykanie hamburgery. Chińczycy komunizm. Skandynawki duże piersi, a Obcy inwazje średnio trzy razy dziennie. Każdy coś ma. A Gracz chyba najwięcej - pada, konsolę, telewizor, zachwianie świadomości, a teraz jeszcze nową grę, nakaz obrony Ziemi przed wstrętnymi „inwazjanami". No, te „głupie oboe" znów się na Nas porwały. I czego one chcą, no, czego? Nie lepiej było siedzieć tam u siebie łypać tą połową oka na te swoje dwanaście księżyców? Ech, kłamliwa holota.

MICROIDS - to gierze nie wróżyło nic dobrego, wszak firma ta szlagierów raczej nie wypuszcza. Otrzymaną płytkę wrzuciłem niedbale na półkę i poszedłem spać. Następnego dnia nastało ściemnianie w Redakcji, za pierwsze wrażenie jest średnie za to jakiś bezpiecznej szpil [użycie słowa szpil' mało na celu miłe polechtać ego Ministerstwa Ściemy, co też wykazało moją sprzedajność zakłamanie i obłudę] - przyniosło oczekiwany rezultat rozmowę nie powróciła już tego dnia do tematu gry INVASION i przeszła w sfery „stylów popuszczania łączonych ze sposobami zapalania". Jak się jednak mało później okazało, to wyssane z palca opinie niczym nie odbiegały od rzeczywistości.

INVASION to oczywiście strzelanina powiem więcej, to latana strzelanina. Latasz i strzelasz - dokładnie, co by już wszelkie wątpliwości rozmyć strzelanie podczas latania to Twój cel. Ale niech to strzelanie-latanie nie wydaje Ci się być rzeczą prostą i bezcelową, o nie! Wręcz przeciwnie - chmary wrogich myśliwców na ogonie, stacjonarne działka, poduszkowce, miny i czołgi z pewnością zmuszą Twoją osobę do wykonywania najróżniejszych ewolucji, beczek, pętli, wiatraczków, szarpnięć, cichych jęków. Będzie gorąco. Trzeba bowiem wykonać szereg misji polegających, jak się pewnie domyślasz, na strzelaniu i lataniu. Musisz coś rypnąć na czas, zniszczyć konwój zanim dotrze do bazy, powstrzymać wrogi frachtowiec, ochronić własne przedpole, zniszczyć źródło energii przeciwnika - w tej roli oczywiście przebiegli UFOlusze. Brak tu nieokreśloności, bezcelowości działań, baza zawsze śle Ci komunikaty co masz robić, choć oczywiście zadbano też o wątki swobodne - na oceanie możesz wyczaić zaginioną wysepkę, w kopalniach niesprecyzowana w briefingu obszary. Możesz, lecz nie musisz, jednak dodatkowe bronie, energia często przeświadczą, że mimo wszystko się pokusisz.

W INVASION zatem latasz i strzelasz, ale to już wiesz. A gdzie robisz to, co już wiesz? Ano nad różnymi obszarami Matki Ziemi zajętej przez UFOlusze. Najczęściej nad spalonymi słońcem, wyniszczonymi pustyniami, bądź wyspami otoczonymi morzem - wszak takie tereny niezbyt urozmaicone, mogące wiać na około pustką, tworzy się najlepiej. Zatem mamy jakieś centrum mapki, ewentualnie kilka takich sektorów, tam nieco zabudowań i parę porozwalanych obok słabe obiektów (im dalej od owego ośrodka, tym teren mniej urozmaicony). Zabieg taki napawa tylko wstrętem do małoskowości i ogólnego powiewu sobą na kimś ko programistów.

A fe! Z takimi developerami to się powinno zrobić kilka brzydkich rzeczy. Grafika oczywiście straszy nieką rozdzielką, tekstury są beznamiętne o kolorach dobieranych chyba przez ślepego (gryzą się) co zaowocowało całkowicie niesmacznym efektem końcowym. Wprawdzie przygotowano też futurystyczne wyniszczone miasta, rozwalone autostrady, opuszczone fabryki, kopalnie, a nawet tereny zalesione taką miłą dżunglę, ale widać, że powstawało to na jedną nutę, korzystano z tych samych schematów, miejscami zmieniano tylko kolory teksturom, więc nie mam słów by określić jakimś dosadnym mianem wszystkich tych pseudo koderów. Język odmawia mi posłuszeństwa. Dlaczego? Bo mogło być całkiem nieźle latająco-strzelanka, taki arcade'owy shooter, ale sprawę pokpiono rzecz rozbija się o owłosione zady programistów. Chętnie wypieciłbym im w nie sierczystego kopa.

Twój futurystyczny myśliwiec nie jest w stanie się zatrzymać, możesz tylko zwolnić, bądź przyspieszyć - czyżby po to, byś nie mógł dokładnej przyjrzeć się całej oprawie? Na szczęście animacja trzyma te 25 fps'ów, a i moje oko dostrzegło nawet sporą liczbę poligonalnych ustrojstw, tylko. Po pierwsze przy tak ubogo skonstruowanych terenach trudno nie zachować płynności po drugie wszystkie obiekty, co owo budowle, jak i ruchomi wrogowie nie grzeszą detalami, szczególnie skomplikowanym designem. Co zatem? Według mnie, przeciętna gra, a i to ledwo, ledwo. Nie pomaga nawet to, że drugi Gracz może zająć się działkami, co by wspomóc Cię ogniem, kierować dodatkowym celownikiem na ekranie, podczas gdy Ty latasz. Nic nie polepsza możliwość zmiany widoku FPP na TPP. INVASION bowiem — jest - — poniżej pasa, pr— t- w

## MOJE TRZY GROSZE

[illegible] gazet przed premierą gry INVASION sprawił, że sam zacząłem wypatrywać jej z niecierpliwością. Miało być czadersko i odlotowo. I co? To chyba jakieś nieporozumienie. Bo INVASION okazało się kompletną pomyłką. Słaba grafika, beznadziejne sterowanie, tragiczna walka.

Norbs

## WERDYKT

STRZELANINA

GRAFIKA ★★★★★

DŹWIĘK ★★★★★

GRYWALNOŚĆ

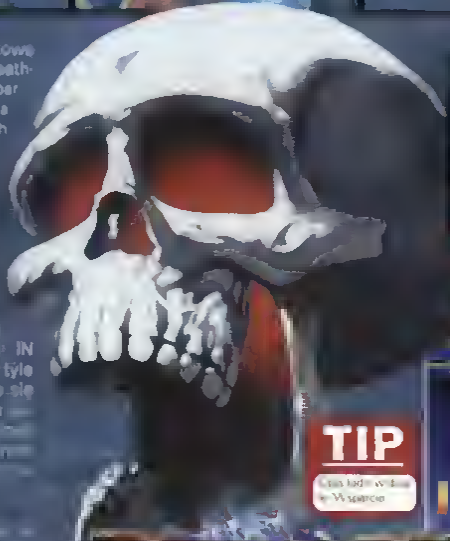
GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

▲ MOŻNA POSTRZELAĆ

▼ GRAFIKA

▼ ENGINE BEZ AMBICJI

5



TWISTED METAL 1 2 to gry kultowe posiada PSX'e. Solidny Deathmat to to, co twardziele ubiq najbar T serii to solidne pa , ale to już inna bajka W sercach ze dwie czę . Nie trzeba być specjalnie rozgar tym (znów myślisz o mnie Czytelniku , aby wyenuć wniosek, że na PlayStation zawsze będę się ukazywać tytuły nawiązujące w pewien sposób do TM Był już zatem prze niały VIGILANTE 8, odjazdo TRIP (dla wielbicieli rej-

IN rawo wydaje się o tyle tytułach wszczyło się wyjątkowymi w kolii lub

rejcowności m A tych nie poświęcono w DITW. Competition, pojedyncze starcie, dzieli się na Battle Game i Race Game. Battle Game to oczywi o Deathmatch. Race Game to wyścig w dowolnym akwenie, oczywiście z uwzględnieniem b on Rejcowność skromna, niestety. Ale ten tryb można potraktować jako miły dodatek ja go poczytuję za nieobecny tryb Practice No, prawdz we zabawa zaczyna się dopiero teraz Race Tournament - w sumie to najzwyklejsze wyścigi, tyle że na wodzie i z uzbrojeniem Trasa po trasie musisz stawiać czoła oponentom którzy zajadle bronią koryta A dlatego piszę o korycie, że chodzi o kasę. Za wysokie lokaty dostajesz momenty, dzięki której w sklepie możesz nabyć lepsze uzbrojenie, dopalacze,

## TRZY GROSZE SZERYFA

Po latach stereotypów [illegible] - nareszcie. Jednym pływa po wodzie, ubierają w czym mnie na zachwyciło; tylu Rose bezkształtny zbędnych, nikt stanęli trudności w normie. W zasadzie to gen- nie ale, tyle że przy takich tytu VB i ROGUE TRIP zupeł wymięka. Masterwork to

Mr. Sciera

TIP

# DEAD IN THE WATER

wą od lodowej światowej rozwałki. Oczywiście motyw ze sklepem i tutaj jest obecny. jak ol A ne koniec jetke dla maniak w kopanie tylko żywych przeciwników Two Player Competition, czyli pojedynek na Split Screenie Oczywiście można zagrać w klasyczny Deathmatch (Battle Game) lub ścigać się w Race Game Ostrzegam jednak, że engine pada na ryj, sterowanie również grać się nie da.

Cóż jednak stanowią dobre tryby bez porządnych aren? Nic Na szczęście te (może nie ereny, ale akweny) wypadają bardzo u nie. Pełno tu różnych pułapek, skoczni, sepek i innych zawijasów. Jakże wielkie moje zdziwienie, gdy na jednej z plansz skoczył mnie pocisk przecinający taflę wody na szczęście toczący się po szynach położonych na nasypie. Ale pierwsze wrażenie piorunująco, tym bardziej, że nie jest problemem zainicjowanie zderzenie prawie że czołowego z takową masą żelastwa.. Elementy krajobrazu można rozwalać, co niezwykle cieszy - jakże ekscytującym jest widok rozbijanej w mak małej góry lodowej i bądź pewien, że bez roderu się nie obędziesz - tak zakręcone są poziomy.

Początkowo masz dostęp jedynie do trzech scenerii, ale w miarę postępów będziesz odkrywać nowe. Jeśli chodzi o uzbrojenie, to nie jest źle miny, rakiety, działka, granaty, specjale i co tylko chcesz

## WERDYKT

STRZELANINA

GRAFIKA ★★★★★★

DŹWIĘK ★★★★★★★

GRYWALNOŚĆ

GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

MINUS

▲ SOLIDNY DEATHMATCH
▼ WYKONANIE
▼ CHAOS

6



Plla

# U S A

# CAESARS PALACE

Dotychczas większość z nas znała wnętrza kasyn głównie z telewizji. Teraz, dzięki pomysłowości firmy INTERPLAY, każdy Gracz może bezstresowo (bo ze wyimaginowano pieniędzmi) oddać się pokusie hazardu.

Na dobry początek dostajemy dwa tysiące "zielonych" i od razu wkraczamy w niebezpieczny, rządzony przez kapryśny los, świat. Światu tu można spróbować w ośmiu mniej i bardziej znanych grach. Są to: Black Jack, kości, ruletka, Keno, automaty wzutowe, poker, wideo poker oraz mini Baccarat. Dodatkowo, niektóre z tych "konkurencji" mają po kilka wersji, co w sumie daje miszmasz mający zaspokoić potrzeby nałogowych hazardzistów. Jedyny problem to fakt, iż ze niezwykle forsę grasiczną na dolary, prawdziwej wygrać się nie da, a szkoda - jo jestem dobry w Black Jacka... Duże kasy dadzą przy ruletce, ale trzeba tu mieć, podobnie zresztą jak przy kościach, sporego pecha. Jakoś kosa zewsze chciał się wybrać do kasyna, ale na kardzo wiadomi jak się do niektórych gier zabrać, to dzięki CAESARS PALACE 2 będzie mógł poznać wszelkie obowiązujące tu reguły, ograniczenia i mic dalej. Niewątpliwą zaletą tej produkcji jest też fakt, że możliwe jest podtrzymanie się waluty w towarzystwie. Po prostu wpisz imiona lub loginy siedmiu innych Graczy (ekranowe zajmą dostrzeż takie same) i zasiądźcie razem do ruletki. Na plus należy zaliczyć także to, że swoje postępy w grze ciągle nagrywa na karcie pamięci, dzięki czemu można obserwować przebieg kariery swojej oraz znajomych przez pewnego okresu czasu.

Oprawa graficzna jest bardzo przyjemna i estetyczna. Na zbędne to żadnych zbędnych ozdobników, a jedynie to, co zazwyczaj gości się grającym stół. Szkoda, że nie można zobaczyć krupierów - publiki. Towarzyszący naszym zmaganiom zestaw dźwiękowy tworzy miszmasz, w którym słychać wszystko, od dzwonków automatów do gier, przez szum kasyna, aż po dźwięki otoczenia. Nie ma tu jednak muzyki, która zmieniałaby się w zależności od sytuacji w grze. Przyczyna się to do wytworzenia specyficznej atmosfery kasyna - są to więc znakomite, aktywne fortepianowe melodyjki z wplecionymi w nie odgłosami innych atrakcji jakie hazard. Brakuje tu jedynie cyków rozmawiających "Biznesmenów".

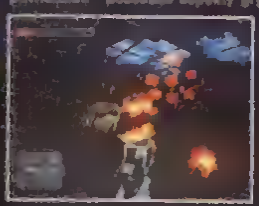
Na zakończenie dodam jeszcze, że dzięki odpowiedniemu wykorzystaniu joysticka można uzyskać usprawnione sterowanie. A czy warto w to w ogóle zagrać? Myślę, że warto [illegible] sumie za [illegible] ce do [illegible] nia dwa ty [illegible] sięgnąć [illegible] dolarów?

PIOTREK

# HYBRID

O PSX jak nic mimi, tak nie ma szczęścia do clonowców DUKE NUKEM 3D [illegible] tłamszenia - był chyba najlepszym z tytułów. Od jego wydania minęło sporo czasu i nadal nie ukazało się nic, co by mogło [illegible]m konkurować lub przewyższyć go (nie licząc FORSAKENA, który nie jest typowym, chodzonym shooterem FPP). Piszę 'nic' mam pełną świadomość wydania nowej gry z zakresu „bymutator chłopka w kosmosach" - HYBRID. Niestety i ona potwierdza postawioną przeze mnie na początku tezę: jest odwiecznym, wstecznym produktem. Aż chce się tu głowę w dłonie.

Wady, bo nie wątpię, że tych się z łodzikiem nie podliczasz - możliwość [illegible] bohaterów, do niepokonanego dryblasa, przez cyberma- [illegible] do zaledwie w konserwę zacuralepa. Tak, to ujowy potwór, znany już choćby z HEXENa. Można sobie w różnej skórze biegać, ale i różnej brońki wywijać - ip ciężey. Polygonalni wrogowie [illegible] jedyne zalety jest mimo to Sonioy, bo na PC to już dawno [illegible]. Nie brakuje w grze także możliwości wykonania swego ro- [illegible] Fatality' ne niektórych przeciwnikach. Ot, np. roboty po ustrze [illegible] energii żywiołej przerażą dobić - stoją, syczą, dymią. Nisy [illegible] można je już zostawić, są nieszkodliwe, ale czy nie lepiej takiego [illegible] dobić, wystrzelając jednym dłuższym strzałem w po- wietrze? Te nasze adrenalina, podnosi na duchu. Przykro mi bardzo, z chęcią zostałbym sobie dryndł gobo, zostać kto trawy, ale misję to powierzać - pozostałe aspekty gry znajdują bardzo, ale to bardzo.



Sorry, no bonus. Grafika to koszmar. No Amidze już się lepsze do- omowce. Kolorystyka zaroburs, wszechobecna ciemność nieudolnie maskuje wyświetlające się obiekty, a przy tym wszystkim nisko rozdzielczość, brzydkie tek- stury i pikselozo. Ta pe prostu: suszy. Same tereny naszej futu- rystycznej bitwy to w większości [illegible] chawa, architektonicznie nieudolnie korytarze. Wyrywkowe programi- [illegible] mocno wielopoziomowości wprowadził, zaimplementowali system [illegible] zdarzenia się gorzej, dali możliwość sterowania - ale to jedna rewela- [illegible], konstrukcja te wali rzadko to wyjaśnia. Jest więc smutno i przy- [illegible]

Rozgrywka [illegible] nie powoduje nic tym nie [illegible], za to kwota 2 [illegible] magle tłuczu się po sali. Dalej więc, z wywieszonym językiem [illegible] za DUKE'E 2 i radzę Ci pozorują za mną. HY- BRIDEM bawiem dasou nie zabijesz, jedynie możesz [illegible] się na własną brutu.

MYSZAQ

ELITE STRZELANINA

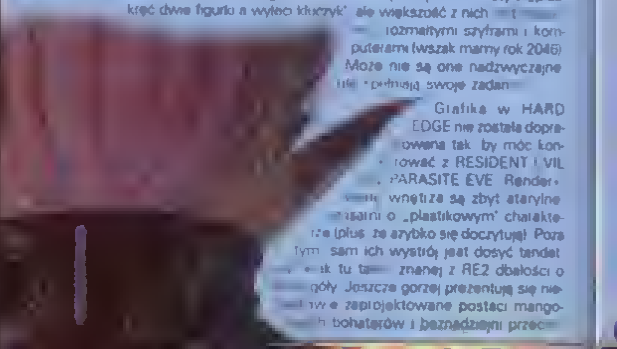
Jest rok 2046. W [illegible] to już opanowany przez terrorystów z [illegible]za zo lają wysłane oddziały specjalne które dostają się do środka podziemnym kanałem. Kontakt z bazą zostaje przerwany. Głinarze wpadają w pułapkę. Po chwili są martwi a ich ciała [illegible] po lód dymujących jeszcze lusek walają się po całym korytarzu. Ciszę [illegible]rywa odgłos kroków. Ktoś jednak prze- żył. Tak (mn ej więcej) zaczyna się HARD EDGE - klon RESIDENT EVIL, w którym to wielu stałych bywalców Raccoon City wypatrywało nowego siedliska rozkłada- jących się zombiaków. Czy jednak warto wyciągać shotgun z [illegible]ały i ścinać rosnące na parapecie Green Herby?

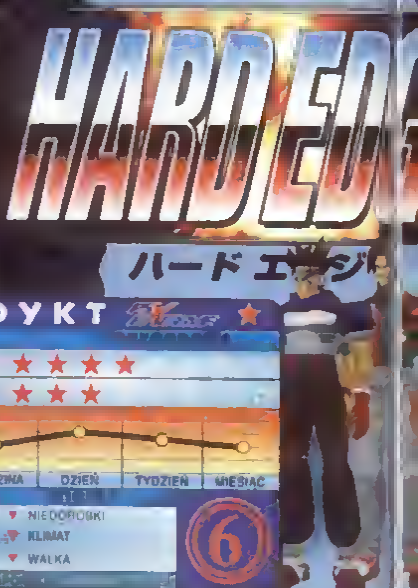
Intro zapoznaje nas z dwojką osiłków bohaterów: Alexem (gość wygląda trochę jak Eji z TOSHINDENa) i Michelle (...ciekawe w intrze Alex uzbrojony jest w karabin, a gdy przechodzimy do gry to w dłoni dzierży pistolet, zaś gnata Michelle komple- [illegible] woło i biega z jakimś świecącym nożem [illegible] ale to szczegół. Obydwie postaci są dostępne od początku gry [illegible] się jeszcze dodatkowe Burns i Rachell, [illegible] rozgrywka pr[illegible] nieco inaczej niż w RE. Mamy bowiem możliwość zmiany postaci, którą kierujemy w dowolnym momencie gry, a gdy zostaną one rozdzielone każda zwiedza inne lokacje. Wówczas poczynania jednej postaci mają znaczenie dla drugiej, np. znajdująca [illegible] w całkiem [illegible] budynku Michelle przy pomocy komputera usuwa blokadę drzwi którymi następnie przechodzi Alex. Jest to sporą zaletą tego tytułu - właściwie jedyną jej zaletą.

Pierwszą wtopą są pojedynki z napotkanymi przeciwnikami: gdyż autorzy postano- wili z nich zrobić charakterystyczne mordobicie. Gdy napadnie na nas jakiś agresywny monster, pojaw[illegible] się jego pasek z [illegible]gią i z [illegible]yna się okładanie go kilkoma [illegible]nymi [illegible] combosami. Gdy wykonamy combo ostatni cios posle prze- ciwnika na dechy, a wówczas wystarczy poczekać aż zaczne się podnosić z ziemi, odpalić combosa ponownie [illegible] i tak w kółko. Gdy przeciwnik zostanie pos rom- [illegible]ny wtedy znika [illegible] nakedy pozostawiając po [illegible] energię lub amunicję. Oczywi- [illegible]ma użyć broni palnej ale często wystarczają gołe pięści.

Jak [illegible] klon (ch[illegible]az bardziej tu pasuje słowo „zrzyna") Residenta przystało ne [illegible]yło się bez umieszczenia w grze zagadek. Niektóre są oklepane - w stylu „prze- kręć dwie figurki a wyleci kluczyk", ale większość z nich [illegible] [illegible]rozmaitymi szyframi i kom- puterami (wszak mamy rok 2046). Może nie są one nadzwyczajne [illegible] pełnią swoje zadan[illegible]

Grafika w HARD EDGE nie została dopra- [illegible]owana tak by móc kon- [illegible]ować z RESIDENT EVIL [illegible], PARASITE EVE. Render- [illegible] wnętrza są zbyt ateryine [illegible]ami o „plastikowym' charakte- [illegible]rze (plus że szybko się docrytuje). Poza tym sam ich wystrój jest dosyć tandet- [illegible]ek tu t[illegible] znanej z RE2 obfości o [illegible]góły. Jeszcze gorzej prezentują się ne- [illegible]we zaprojektowane postaci mango- [illegible]h bohaterów i bezradnie przec[illegible]





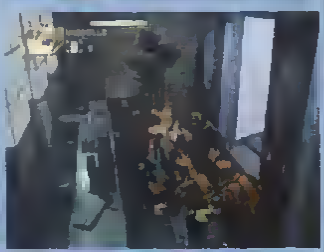
...ny ...ny ...a ...rowane tło (złe ... ...tyka). Wspomnę jeszcze ... ...chodząc przez kilka kolejnych ... walczymy z pokraczn... ...botami rozlewającymi ... ...mi pismi tarczowymi: totalny cha... ...os. A jeden z pierwszych napo... ...wrogów t... zrzynka z ... ...nego przez wszystkich Lickera (RE2) stwór jest podobny tyle ... występuje w tiempkach i kale... ...h. Wszystko to wygląda ... ...szmo drętwo, a jeśli dodać do ... tego często rwącą się animację ... można nabrać podejrzeń, ... twórcy poszli na łatwiznę. Oczywi... ...cie mogło zabraknąć pojawi... ...jących się od czasu do czasu wsła... ...wek. O ile sekwencje FMV da się ... ...jeszcze jakoś strawić, tak przy ... ...h scenach iczonych można się ... ...kiedy zatłamać (dialogi debilne ... ...czym w brazylijskim serialu). G... ...cie od muzyki też się nie popisali ... towarzyszące grze melodyjki ... budują niezbędnej w tego typu ... ...grach mrocznej atmosfery. Porów... ...nując ich dokonania do serii RE ... ...rzególnie z jedynką, odnosi się, ... ...delikatnie mówiąc, niekorzystne wrażenie.

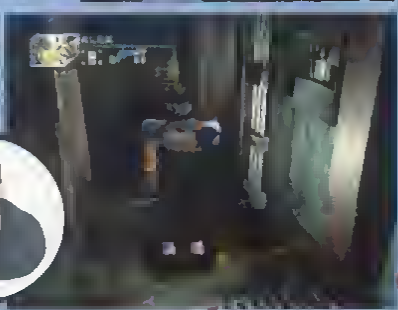
Ogólnie rzecz ujmując, gra ta nie ... specjalnie mi się spodobała, cho... ...jak dz... ...tak który nie p... ...kroczył jeszcze bariery wiekowej ... umożliwiającej mu odwiedzanie ... Raccoon City, może przy HARD EDGE spędzić trochę czas... ... uwagi na niniejszą dawkę ... ...ności. Ja jednak schowam shotgun z powrotem do szafy, aż do ... ...su pojawienia się ... ...LENT HILL lub QUAKE 2. A teraz idę podłączyć konsolkę.

**RZYGROSZESZCZYTA**

Domyślałem się, że ... ...ma to być mikst FIGHTING FORCE, RESIDENT EVIL. Niestety, wyszedł ... ...twór owszem straszny, ... ...ale przy tym ... Przynajmniej ... ...ma ... ...ale ... ...ka. Próbowałem ... ...ją wystrugać, ... ...sobie szczypiorek ... ...idę na piwo.

Mr. Sekera





KUJOT

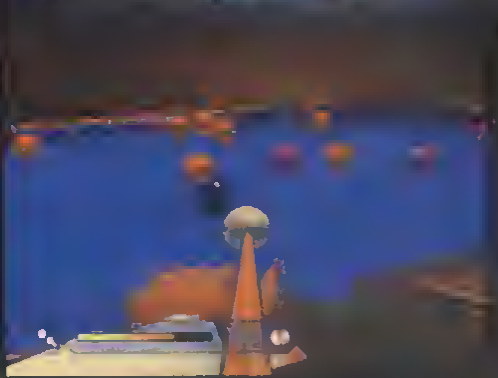
# actua POOL

## Pool: Shark

Kolejną grą z taśmy produkcyjnej f... ACTUA jest tym razem bilard, a raczej kolejna próba stworzenia dobrej gry sportowej, przyjaźniejszej niż produkty innych deweloperów. Czy tym razem udało im się tego dokonać? Hmm, jeśli to powiedzieć, gra jest „inna" niż pozostałe pozycje tym miesiącu, ale niekoniecznie w pozytywnym tego słowa znaczeniu. Od razu widać, że starano się jak najbardziej urzekać „szpil". Po pierwsze grafika - co prawda staranna, lecz zbyt mocno wali po oczach nasyceniem barw i kontrastem, przez co wokół stołu kręci się materialny zawodnik, który jednak porusza się tak leciutko, że aż się dziwię, że udaje mu się trafić kijem w bilę. Po drugie stoły - oprócz standardowych dostępne są również zupełnie futurystyczne, o przeźroczystych nawierzchniach, elektronicznych „bajerach" większych lub dołach kuc, a nawet o trójkątnym kształcie. W sumie jeden wielki kicz. Po trzecie grafika - tak dziwaczny, że aż strach. Kule poruszają się nienaturalnie - najpierw sunę z jednostajną prędkością, aby po chwili dopiero zatrzymać się w miejscu. Zaś samo przygotowywanie się do strzału - najpierw anemiczny zamach, a potem bile latają jak wystrzelone z pistoletu, gubiąc po drodze klatki animacji. W sumie nie wiem, czy zadaniem twórców był symulator, czy arcade'ówka, bo gra nie jest ani tym, ani tamtym. Na koniec muzyka - jako jedyny element jest w miarę przeciętna, ale za to wabiąca trytującymi pochrząkiwaniami komputerowych przeciwników (przestępstwo, czy co?). ... ...udźwiękniło mi zdaniem nie wyszło poniżej ... ACTUA na dobre - pomimo wielu trybów rozgrywki gra się krótko, bo dłużej nie można ...ej jak zapatrzyć się w bilardy konkurencji.

STAR

ACTUA SPORTOWA

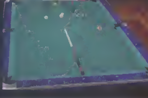


# pool hu$tler

P[illegible] się w oczy [illegible] staranne wykonanie gry pod [illegible] graficznym. I bardzo dobrze, gdyż ten rodzaj sportu [illegible] wymaga najwyższej precyzji od zawodników, stąd im [illegible] odwzorowanie rzeczywistości na ekranie, tym lepsza rozgrywka [illegible] prawda nie jest to wysoka rozdzielczość, się w zupełn[illegible]. Drugim wrażeniem był szok po ujrzeniu niesa[illegible]owitego realizmu gry - wreszcie ktoś stworzył prawdziwy symulator poola na PSX.

Nie jestem co prawda [illegible] z fizyki dynamicznej toczących się [illegible] goście tworzący [illegible] zatrudnili specjalistów z tej dziedziny, a [illegible] nie nawalili, ponieważ kule poru[illegible] bardzo naturalnie, a wszystkie niesamowite zagrania prezentowane przez [illegible] wyglądają niezwykle reali[illegible]. Bile kręcą się, [illegible] kolejne formy o tak niesamowitej krzywiźnie, że aż trudno uwierzyć, jeśli się nie widziało tego w [illegible] zaś [illegible] załączonego do gry podręcznika można [illegible] posługiwać się podczas prawdziwej gry. Nie ma jednak róży bez kolców - powstało pewne przekłamanie pole[illegible] na przeniesienie [illegible] oraz bile oraz ścianki - co prawda nie trzeba wcale [illegible] od góry ryzykując niecelne zagranie, [illegible] wrażenie [illegible] obraz symulatora. Kolejnym niedociągnięciem jest [illegible] typów rozgrywki, gdyż prak[illegible] ukończeniu Story Mode (dość szybko, bo przeciwnicy są [illegible] troche w Trick Shot zostaje tylko tryb na dwóch Graczy [illegible] w niego samemu!). Na koniec poręcze o [illegible] słychać od razu - wszystkie [illegible] oraz ich znikanie w kieszeniach i [illegible] niemal doskonale imitują naturalne dźwięki, a muzyka towarzysząca partiom efektywnie umila czas spędzony przed telewizorem, szczególnie mi (nie ma muzyka elektroniczna) [illegible] utworu Circuits (odlotowy). W [illegible] wykonaniem graficznym i „fizycznym", oferuje [illegible] trybów rozgrywki [illegible] trochę błędów co rzutuje ogólną oce[illegible] chcę [illegible] to naj[illegible] na [illegible] PSX.

ACTIVISION SPORTOWA



# Atlantis

N[illegible] PSX przygodówek z prawdziwego zdarzenia jest w sumie niewiele. Jakiś czas temu ukazał się RIVEN - pięciopłytowa opowieść oparta na systemie point'n'click z widokiem FPP. Cechą wyróżniającą tę produkcję spośród masy gier była nie tylko objętość, ale także niepowtarzalny, specyficzny klimat tajemniczości oraz zachwycający swym pięknem, stworzony z niezwykłym wyczuciem świat. Produkt CRYO - ATLANTIS - pod [illegible] względami przypomina RIVEN - więc z pewnością [illegible] nie do gustu m[illegible] tejże gry.

ATLANTIS, podobnie jak RIVEN, jest grą przygodową, także z przedstawieniem akcji z punktu widzenia osoby pierwszej, czyli mamy "widok z oczu". Niezwykle ciekawym zabiegiem jest umieszczenie akcji na Atlantydzie - słynnej zaginionej wyspie-kontynencie. Stopień rozwoju technologicznego żyjących tam ludzi nie ma odpowiednika wśród historycznych okresów - z jednej strony mamy starożytne budowle, a z drugiej - statki powietrzne. Nie są to może jakieś F-22 czy inne X-Wingi, ale konstrukcje przypominające wynik skrzyżowania łodzi rybackich z projektami Leonardo Da Vinciego i [illegible] Robin Hooda. Ustrojem panującym jest monarchia, a kościół, jak zwykle, ma potężny wpływ na władzę. Na tronie urzęduje jakiś gość, co pół twarzy ma z metalu i wkurza nas swą osobą od pierwszego spotkania. Wy zostajemy [illegible] z gruszki, ni z pietruszki rzuceni w ten świat, bez żadnego [illegible] początkowego [illegible] i podparcia fabularnego. Przy takim gatunku gry, jest to jej wadą - takie [illegible] większego celu [illegible] praktycznie nie przedstawioną [illegible] może być dość odstraszające. Na szczęście dość szybko zaczyna [illegible] dział "COŚ" - zostaje porwana królowa, a towarzysząca jej osoby zostają odnalezione [illegible] zaczytywnie i [illegible] - krótko mówiąc - kropnięte. Zabieramy się za prowadzenie śledztwa na własną rękę. Szybko zostajemy wplątani w potężną intrygę, a początkowo flegmatyczna akcja [illegible] się rozwija i nabiera niezłego tempa. Wydarzenia przyjmują niezwykły obrót, kończąc się... a co tu będę. Wiem pauł grę. Powiem tyle, że finał jest zaskakujący i wykraczający daleko poza granice zabawy w detektywa rozwiązującego zagadkę porwania. Koniec gry jest nieprzewidywalny [illegible] dla rozpoczynającego ATLANTIS.

Wielek z [illegible] pewne zasady gry, a [illegible] system point'n'click jest maksymalnie uproszczony. Jeżeli [illegible] gdzieś iść, to po najechaniu na to miejsce pojawia się odpowiednia ikonka. Podobnie jest z zagadywaniem napotkanych postaci. Jeżeli chodzi o używanie przedmiotów, to po wybraniu danej rzeczy z Menu, jej symbol pojawia się na ekranie głównym - jeżeli najedziemy na miejsce, w którym można go w jakikolwiek sposób użyć, to zacznie on pulsować. Zaś rozmowy - prościej nie da się ich rozwiązać - po rozpoczęciu konwersacji pojawiają się ikonki rzeczy lub twarze osób, o których moglibyśmy porozmawiać. Resztę załatwia za nas komputer sam prowadzi dialogi i zadaje pytania. Jeżeli chodzi o udzielania odpowiedzi [illegible] mamy do wyboru tylko dwie - "tak" "nie" symbolizo-

**TRZY GROSZE** [illegible]

[illegible]

Mr. Sciura

**WERDYKT**

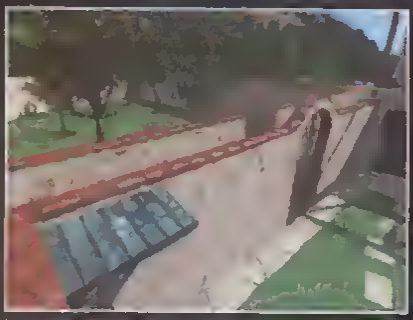
| CRYO | PRZYGODOWA |
|---|---|
| GRAFIKA | ★★★★★★★ |
| DŹWIĘK: | ★★★★★★★ |
| GRYWALNOŚĆ: | GODZINA / DZIEŃ / TYDZIEŃ / MIESIĄC |

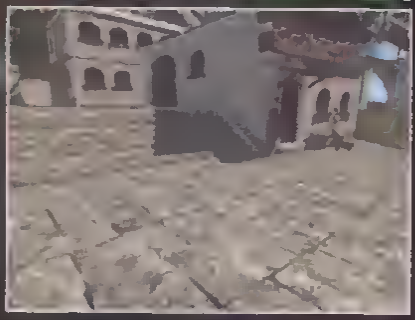
| PLUSY | MINUSY |
|---|---|
| ▲ DUŻA ILOŚĆ LOKACJI | ▼ ELEMENTY ZRĘCZNOŚCIOWE |
| | ▼ SYSTEM SAVEÓW |

INFO: RECENZJA WERSJI EUROPEJSKIEJ [illegible]



Pita



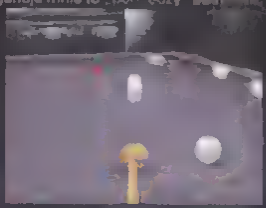


TIP

tis

# Backstreet Billiards

G is wrzuciłem na dysk kolejny e lekkie laba grafika wyglądają jak zauważyłem, że arcade'owej wersji gry lownikiem śledzącym zachowania na przy większym sze wrażenie. Dalej było rozgrywki - tutaj pełny wybór, w którym wości gry w anookera, ale do tego stołu. Jak zwykle bywa w tego typu dwie osoby, chociaż jedne tej mankamenty spędzić Billa dzin przy monitorze rozwiązuje Tricks Mode. jednak zrobić, gdy przeciwnikiem komputerowym są tak ujdzie. trudni do pokonania, jak tutaj? Niewątpliwy zwłaszcza że jest to Arcade Version. Co do realizmu można stosować większość profesjonalnych zagrań, lecz nie da się tego bardzo odnieść do prawdziwej rozgrywki, zwłaszcza toru kuli często nie pokrywa się z jej torem już po odbiciu stoły pełnym zdarzy chyba pasjonom ścierpnym, bo bile zwykle się zatrzymują. Jak na zabawowy charakter tego bilardu sporo go w zbyt dużą ilość trybów profesjonalnej rozgrywki, a jeśli jednak chcemo stworzyć symulator, to zrobiono go nieco niedokładnie. Nie satysfakcjonuje mnie to „pogodzy" Jednym, czemu nie miałym wiele do zarzucenia, jest oprawa muzyczno-jest bardzo



STAR

ASCII SPORTOWA

KALI

Gry „inne" rządzą sobie rzadko wielkiego. Dlaczego? Ano dlatego, że w sposób zdecydowanie niekonwencjonalny traktują o najczęściej oklepanych motywach. Wiele jest takich tytułów, choć proporcjonalnie bardzo mało, a pierwszym z takowych na PSX'e był PARAPPA THE RAPPER - gra polegająca na wziąśnięciu w odpowiednim tempie w rytm muzyki klawiszy. Ten tytuł odniósł ogromny sukces. Zatem nie trzeba było długo czekać, aby jakaś firma wydała grę podobną, przynajmniej z założenia.

Gra DANCE! DANCE! DANCE! jest drugim tego rodzaju tytułem na rynku gier na PlayStation. Po wyśmienitym BUST-A-GROOVE (BUST-A-MOVE — wersji jap.) firma KONAMI uraczła Sonomanię kolejnym tytułem. Cóż mają w sobie gry, które nie wymagają od Gracza ani jakiejś małpiej zręczności, ani szybkiego nawalania po klawiszach, jeno dobrego słuchu? To „coś" trudno zdecydowanie określić, ale wisi w powietrzu.

W zamyśle stoją 8 tancerzy. Zatem wybierasz zawodnika i udajesz się na parkiet. Obok Ciebie stoi drugi tancerz - musisz go pokonać na parkiecie (potocznie zwany „pojedynek"). I to zdobywasz wykonując fikuśne układy taneczne, nie mając pojęcia przed samym sobą. Gdy uda Ci się pokonać oponenta, to na drodze stoją Ci kolejny. Itd.

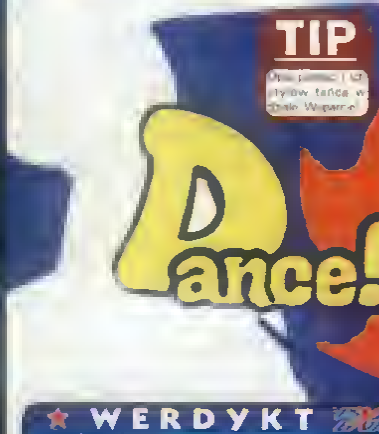
Zasadniczo gra podzielona jest na 2 główne tryby: Dancing Mode i Story Mode. Story Mode to coś na wzór RPG/przygodówki, ale nie mam zamiaru się nią jakieś tam pogadzić, bo mój japoński stoi na poziomie zerowym, z kolei Dancing Mode dzieli się na kilka podtrybów (m.in. Trace Mode - wybierasz swojego zawodnika i oponenta, co by nau dokopać. Ten tryb to po części Practice, tyle że z zawodnikiem komputerowym - co jakiś czas u dołu ekranu pojawia się klawisz, który musisz klepnąć na czas i obserwować przebieg rozgrywki. Jeśli będziesz elegancko wielkie narzucone kombinacje, to Twój wskaźnik punktów będzie rósł w oczach; jest też Challenge i Practice [illegible].

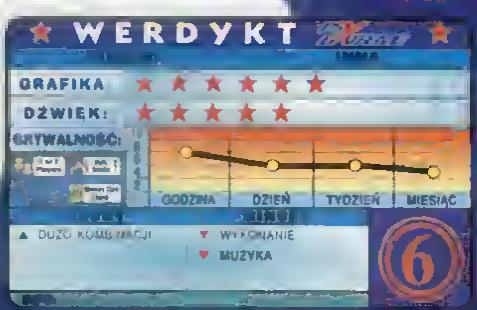
Co rzuca się w oczy po niedługim obcowaniu z DDD, to to, że tancerzy są zdecydowanie wyraźniej. Hm, można bez problemów rozpoznać, jakie style taneczne uprawiają. Brian tańczy breaka, Jennifer stepuje, a Coco tańczy samba (z tą „czekoladą" najchętniej odmiłbym się uciechom cielesnym) - wszystko jest klarowne. W BAG nie można było tak łatwo wyróżnić poszczególnych stylów, przynajmniej w niektórych przypadkach. Jednak albo jestem ostatnio zbytnio „z tyłu", albo Japończycy tworzą nowe style taneczne, bo niejaki Lynx tańczy Jazz tak nazwano jego styl, choć w rzeczywistości kręci balet w ujęciu hip-hopowym! Oj, chyba coś się komuś pomyliło... Warto wspomnieć, że ilość możliwości łączenia poszczególnych kroków jest zadowalająca. Z prawie że każdego kroku można wyprowadzić jakąś ciekawą kontynuację, co by w efekcie pięknego combosika skończyć.

### DDD a TEKKEN (???)

System wykonywania kroków tanecznych, jaki zaimplementowano w DANCE! DANCE! DANCE! nie przypomina ani PARAPPA THE RAPPER (w sumie to w ogóle inny typ gry), ani też BUST A GROOVE. Tutaj kroki wykonuje się jak ciosy w TEKKENIE - wtłuczjesz odpowiednią kombinację klawiszy, z czego rodzi się pewien układ. Mało tego - możliwość wyłączenia wielu kontynuacji danego kroku przywołałby mi na myśl system walki w Tekkenie. Zamiast tego systemu olczyźnej lepszym, słuszniejszym? Trudno

Słaba stroną tego tytułu jest oprawa graficzna. Wiem, malkontent ze mnie, ale, pomijając już standardową niską rozdzielczość, postaci wykonane zostały z małej ilości poligonów, co niestety wyraźnie widać. Są klockowate, tak to ciasko opływowe. No i poszczególne części ciała nie zostały zbyt ładnie połączone - korpus trzyma się nóg na „zaufaj mi", co podczas skrętów ciała przykuje. I choć ciało ludzkie zawiera (chyba) 215 kości, to tutaj ten fakt nie ma odzwierciedlenia na parkiecie. Areny także nie zachwycają kunsztownym wykonaniem, więc wrażenia ogólne na temat grafiki wypadają zdecydowanie kiepsko. Dodać do tego należy także blurę, iż zbyt dużej ilości [illegible] rów tu nie ujrzysz. Z kolei Motion Capture został co praw-



do zaprzęgnięty, ale nie do wszystkich figur. Postaci poruszają się względnie ładnie, ale dosyć płynnie przechodzą pomiędzy poszczególnymi krokami - pozytywne wibracje. Na koniec zostawiłem sobie smakowity deser - muzykę. Bo to jest najważniejszym elementem spośród składowych w tego typu grach. Otóż muzyka nie jest urzekająca - ona siada. Kawałki wypadają momentami niezwykle blado, nie kręcą i nie wpadają w ucho. Oczywiście jedne są lepsze, inne słabsze, ale ogólnie jest miernie. Uważam zatem, że temat został mocno pokpiony. Jednak na szczęście producenci gry przewidzieli i taką możliwość (że nie spodoba się co niektórym oryginalny soundtrack) i oddali Graczom opcję CD Change. Tak, dzięki niej możesz do konsoli wpakować swój ulubiony kompakt muzyczny i tańczyć do woli (N64 sucks!). Ale i w tej kwestii nie jest stety różowo - jeśli wrzucisz nieodpowiednią płytę, to przy 10 uderzeniach na minutę postaci będą wolę dosyć dynamicznie kręcić kuprami. Ehhh

Zeum DANCE!DANCE!DANCE!! to niezła gra, której jednak wiele zabrakło do bycia dobrą i zdobycia choćby mojego uznania, że o doskonałości nie wspomnę. Nie przyjmuję jej w pełnych honorach. Jej wielkim minusem jest to, że im dłużej w nią trzesz, tym bardziej się nudzi. Osobiście wolę „potańczyć" w BUST-A-GROOVE, bo w tej grze czuję niesły POWER i jest zdecydowanie bardziej rajcowna, choć można w niej wykręcić zdecydowanie mniej kroków. No to nara i dziękówa za wytrwanie do końca..

HIV

# The Game of LIFE

AJU

# PRZEMAWIAJĄ PRZEZE MNIE WIEKI...
# CIVILIZATION II

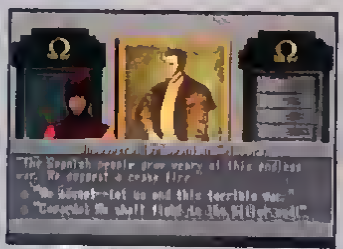
Jedna z gier wszech czasów. Jedna z największych gier w historii komputerowej rozrywki. Wielkopomne dzieło. Produkt ponadczasowy. CIVILIZATION. Najmłodszemu pokoleniu PSX NATION ten tytuł pewnie tylko obił się o uszy - chyba że Tokio jest stolicą ich państwa. Ale na szczęście dla nich wyszła też kontynuacja tejże gry - CIVILIZATION 2. I to właśnie ona została poddana humanizacji językowej, dzięki czemu wszelkie patyczki i kreseczki zrozumiałe tylko dla ludzi pokroju Lokiego i Matiego zostały zastąpione przyjemnie wyglądającymi literkami. Proszę państwa, mam zaszczyt zaprezentować CIVILIZATION 2 w wersji na PlayStation.

Dla tych, którzy jeszcze nie wiedzą - CIVILIZATION jest grą strategiczną w pełnym tego słowa znaczeniu. Wprawdzie nie musimy prowadzić wojen, ale, jeżeli już się zaangażujemy w działenie militarne, musimy pamiętać, że wojna to nie tylko przesuwanie jednostek - to także potężne kampanie gospodarcze - ekonomiczna. Ale wszystko po kolei.

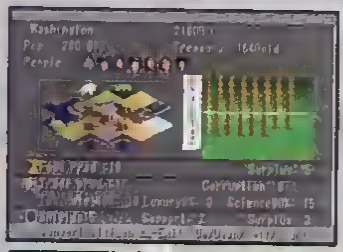
Gra rozpoczyna się 4000 lat przed narodzinami Chrystusa, a kończy - w zależności od pojęcia Gracza - ale na pewno przed rokiem 2100 A.D. Startujemy z grupką osadników mogących założyć miasto, i podstawowymi umiejętnościami: nawadniania terenu, budowy kopalń i dróg. Praktycznie nic jeszcze nie wiemy nie znamy umiejętności pisania, nie mamy religii, mało tego - nie zostało nawet wynalezione koło! Zwycięstwo możemy osiągnąć na dwa sposoby - albo poprzez sukces militarny i zniszczenie wszystkich pozostałych plemion cywilizacyjnych, albo poprzez udane wysłanie rakiety na Alpha Centauri. Od przyjętej przez Ciebie polityk będzie zależeć jak w CIVILIZATION 2 będziesz grał, jaki ustrój polityczny wprowadzisz, jaki typ walki i jakie środki zostaną wykorzystane przy zdobywaniu supremacji. "Jesteś panem sytuacji", "jesteś władcą, którego nie można zrzucić ze stołka".

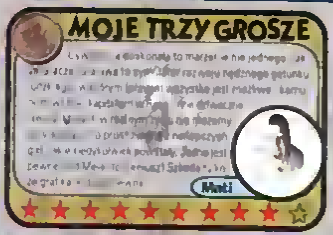
Rozpoczynamy więc od założenia pierwszego miasta. Przy jego budowaniu należy brać pod uwagę wiele, wiele czynników. Najważniejszą rzeczą jest teren - tak pola, na jakim powstanie miasto, jak i najbliższego jego otoczenia, które w przyszłości będzie obszarem eksploatacji produkcyjnej tego ośrodka. Rodzaje terenu, a jest ich tutaj dużo, są dokładnie scharakteryzowane pod względem wielu właściwości. Najważniejszymi rzeczami, jakie należy brać pod uwagę, są produkcja żywności, dochody z handlu oraz zdolności produkcyjne. Będą miały one olbrzymi wpływ na dalszą rozgrywkę.

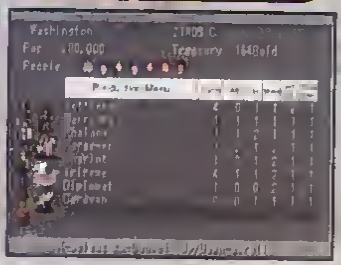
Miasto już postawione rozwija się, zwiększając liczbę mieszkańców i domów mieszkalnych. Ale tutaj otwiera się pole do popisu dla Grecza - każde miasto trzeba rozbudowywać. Początkowo można stawiać baraki, targowiska, magazyny, by wraz z rozwojem nauki rozpocząć budowę akweduktów, murów miejskich, kościołów, banków, uniwersytetów, dziesiątek innych budynków. Można nawet zabierać się za tworzenie tzw. „Cudów Świata" - oprócz podstawowych: Wielkiego Muru, Piramid itd. - mamy także wiele innych rzeczy - ot, choćby Ekspedycja Magellana. To sfera gry jest nieodłącznie związana z samymi działaniami globalnymi.



Rozwijając się odkrywamy coraz dalsze obszary, napotykamy inne cywilizacje, z którymi możemy zawierać sojusze, tworzyć szlaki handlowe i cały czas brniemy w nauce do przodu. Ilość wynalazków, jakie na nas czekają, jest pokaźna. Nie będą to tylko kolejne jednostki wojskowe i budynki - nasz rozwój będzie m.in. opierał się na coraz lepszych ustrojach politycznych, które będziemy wprowadzać w zależności od sytuacji. Bezkrwawe podbijanie przeciwników na pewno nie będzie Ci łatwo w demokratycznym kroju. Zato swobody despotycznych rządów odbiją się na Twojej gospodarce. Każdy system ma swoje wady i zalety - i tylko Twoje sprawne, czy będziesz mógł je dostrzec i wykorzystać.





Ewolucja techniczna jest rzeczą wspaniałą w tej grze. Gdy na początku udaje nam się wprowadzić do walk rydwany bojowe, czujemy się po pierwsze dumni, po drugie - lepsi od reszty świata. Podobnie się czujemy widząc w dalszym okresie gry naszej samoloty startujące z lotniskowców, która bez problemu kontrolują terytorium nieprzyjaciela. Znamienne dla nas odkrycie mapoznawstwa, prochu, wynalezienia silnika parowego, elektroniki itp. są rzeczą piękną w tej grze. Cały czas czuje się swoistą dynamikę rozgrywki - pomimo że CIVILIZATION 2 jest strategią turowąją. Niepowtarzalne, jak autorom udało się takie coś uzyskać! Skoro przy autorach jesteśmy, to TRZEBA tu wspomnieć o pewnej osobie - chodzi oczywiście o Sida Meiera. Jest to ojciec CIVILIZATION - jest to niemalże jej synonim. Jeżeli mówi się o tej grze, mówi się jednocześnie o jej autorze. To jest jedna z największych postaci świata gier komputerowych. Zresztą chyba każdy nieco starszy Gracz pamięta jego za-

## WERDYKT

ACTIVISION | STRATEGICZNA

GRAFIKA: ★★★★

DŹWIĘK: ★★★★

GRYWALNOŚĆ:

PLUS:
- ZŁOŻONOŚĆ
- INTERFEJS PADA
- ROZBUDOWANIE

MINUS:
- OPRAWA AUDIO-WIDEO

9

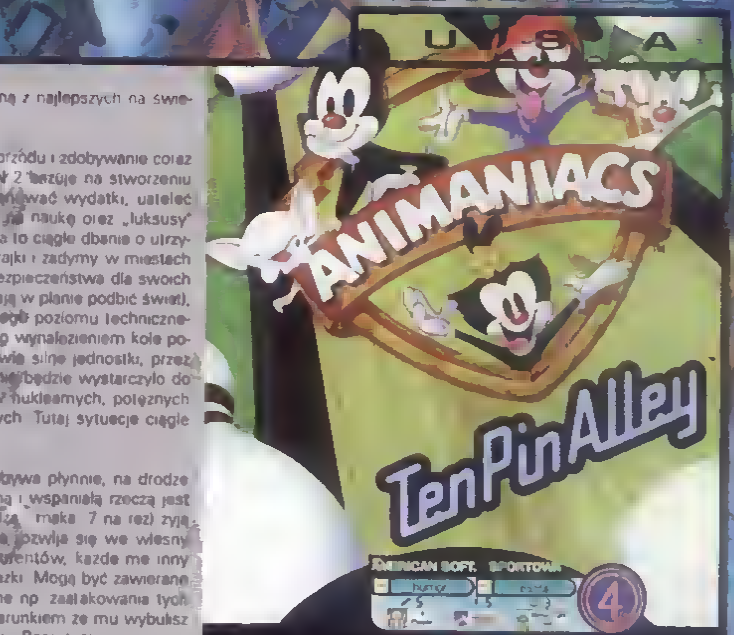


Piła

...ga dla MICRO...SE, gdy ...ama ta była jedną z najlepszych na świecie. Nazwisko to pozwalało się zapamiętać.

Jednak CIVILIZATION 2 to nie tylko gnanie do przodu i zdobywanie coraz nowszych rewelacji naukowych. CIVILIZATION 2 bazuje na stworzeniu stabilnego państwa. Należy odpowiednio planować wydatki, ustalać podatki przeznaczając odpowiednią ich część na naukę oraz „luksusy" (bez skojarzeń - bracio' alkoholowa). Rozgrywka to ciągłe dbanie o utrzymanie zadowolenia mieszkańców (tak, tak - strajki i zadymy w miastach się zdarzają). To ciągła troska o zapewnienie bezpieczeństwa dla swoich miast (zawsze się znajdą jacyś Ruscy, którzy mają w planie podbić świat), to ciągłe przystosowywanie się do zmieniającego poziomu technicznego. To, że w okresie podniecenia wywołanego wynalezieniem kolei postawiłeś w przesmyku łączącym kontynenty dwie silne jednostki, przez co byłeś odcięty od przeciwników, na pewno nie będzie wystarczyło do zapewnienia bezpieczeństwa w erze pocisków nuklearnych, potężnych okrętów morskich i bombowców strategicznych. Tutaj sytuacje ciągle się zmienia.

Ale najpiękniejsze jest to, że wszystko się odbywa płynnie, na drodze ewolucji, a nie rewolucji. Inną niezwykle ważną i wspaniałą rzeczą jest to, że wszystkie Twoje cywilizacje (łącznie z naszą, mimo 7 na rez) żyją obok siebie, ale - niezależnie od siebie. Każda rozwija się we własny sposób i inaczej ustosunkowuje się do konkurentów, każde ma inny poziom techniczny, dostępne jednostki i wynalazki. Mogą być zawierane sojusze, można też składać propozycje militarne np. zaatakowania tych czy tamtych - władca może się zgodzić, pod warunkiem że mu wybudujesz kasę na pokrycie kosztów prowadzenie wojny. Poza tym, poprawnie prowadzona atosunki polityczne pozwolą Ci na wymienienie się z innymi cywilizacjami zdobytą wiedzę. Mamy więc swego rodzaju symulator symulator niepowtarzalny. Symulator tak głęboki, że nie nudzi się nawet i przy dziesiątym przechodzeniu gry. Bo grywalność jest niesamowita ponadczasowa - a gra ma pewną niezwykłą cechę - nie pozwala się odewać. Nie przeszkadza nawet symboliczna, czasami mało czytelna grafika czy też nużące muzyka - te rzeczy schodzą na tak dalekim planie że w ogóle nie bierze się ich pod uwagę. Niedawno Bufi mi marudził jak to wersja PSX jest gorsza od PC, po czym niechcący dostał pada i odszedł od niego po dwóch godzinach, gdy mu Nieżelny wypowiedzenie umowy o pracę pod nos podsunął, gdyż gazeta miała być złożona już kilka godzin wcześniej i zawieszona do świecenia. C2 to jedna z najlepszych gier na PlayStation. Chodźmy pierwsze zetknięcie z grą może być dla początkującego nieco odstraszające, przytłaczające ilością opcji, wszelkiego rodzaju ustawień, ekranów i wyświetlonych informacji. Ale wystarczy tylko wszystko opanować, co w sumie jest trochę precochonne, aby paść pod urokiem tej gry. Oczekujcie więc za miesiąc wyczerpującego opisu. Bo CIVILIZATION 2 jest wałta każdego poświęconego dnia czasu. Produkt nieprzeciętny, którego nie można tak po prostu stawiać obok innych gier. Wcześniejsza wersja tej gry już jest grą historyczną.




ANIMANIACS: TEN PIN ALLEY jest kontynuacją zeszłorocznej gry, która pojawiła się na rynku już jakiś czas temu. W tej edycji (w niewielkim zmienionej poprzedniej odsłony) w fazy - dalej „upiększonej" Warnera i pierwotnie - dwóch Animaniaków (Yakko, Wakko, Brainy czyli po naszemu Mela). Pierwsi, jak sły nie trzeba, jest nikomu nieznani. Zresztą, kto się nie zna, ten nie zasługuje na to, aby mieć wpływ na rozgrywkę. Bo skutecznego bojkotu można zrobić przy jednym podejściu pewnie wszystkie kręgle.

Ogólnie grafika jest ...tkowa (nie ...ka) i na ekranie ...ie tylko niezłe zacy, czyli kręgle, tor i zawodnik. Rozgrywka jest ...schematyczna - przez wielu...ziomu gry wybrany kibelek ...nadenerwuje i czasami ...odkręcił w lewo bądź tam w prawo. Po prostu z ekranu wieje ...nudą, że lepiej ...ędzić wenerologa ...opery mydlane. Faktem ...pozytywnym jest ...grania jest zawarty ...humor. Jeśli nie ...ch w ...sposób, to ...ymi ...sposób. To ...ą ...ocenę ...ą ...y ...Co ...ie ...umie ...grać w kręgle..." - niektóre z nich są naprawdę zabawne, szczególnie „Midget! Ha, ha! Dziwne, to po prostu odgłosy wprost z krainy wiecznego ...muzyki ...Animaniaków. W porównaniu z grywalnością na jest jeszcze ...ie, bo jest ona zawarta najwyższym, jednak na tym polu ATARI ...ie ma ...ie ...czyć grającego. Gra jest nudna i na to nie pomoże ...kilka trybów ...dwa rodzaje punktowania, dziesięciu zawodników, których można ...gra drużynowa, mistrzostwa i zdobywanie pkty. Dodatkowo, jako ...ciekawostka, płyteczce umieszczono filmik ukazujący muzeum kręgli w St. Louis - można ...obiekt zwiedzić nie ruszając się z fotela, co jest oczywiście bardzo wygodne.

Myślę, że jeśli autorzy na tej grze zarobią, to stanie się to ...dzięki Animaniakom, którzy przyciągną dzieci do zakupu ...te pieniądze rodziców, niżeż jakiej. Ha, ha). Producent nie tylko) pilnuje się i nie mówcie że Was nie ostrzegałem.

KALI

# U S A

P ... SQUARE SOFT ... wydaje się ... w grze okazuje ... niż platformera ... BRAVE FENCER MUSASHI ... gr... n/RPG taką ALUNDRA ... na w ... Osoby które grały w tą ... e WORKING DESIGN ... odnajdą się w ...

... Musashi. Jest to główny bohater samuraj, ale jeszcze ... mpatyczny ... jedne ... y zadziorny ... d ugiej ... waleczny od ... ter ... wielki ... sercu. Zostaje on przywołany czarem ... uratować świat przed zakusami złego im... M ... uratować ... oraz zdobyć pięć magicznych scrolli w ... symboli. Oczywiście jak to najczęściej w ... tyw ... zędny uwieza ... subquestów. Jest nim uwolnienie 35 ... w kryształy mieszkańców. Poza tym mam ... tylko ... u uroz... pobawić się w kolekcjonera ... obowiązkowo.

... zróżnicowana. Bardzo ... wadzenie ... ożliwości zdobywania ... przeciwników (np. miniaturyza... ne do poczynienia postę... tego ... za pomocą miecza ... specjalnych zdolności.

... element nieustannie ... się grafika odpo... wiele rzeczy jest uzależnionych właśnie ... lepy ... czynne ... o odpowied... odpowiedniej ... chodzą spać. Musashi ... się do łóżka, gdyż inaczej stanie się ... wano nawet ... sklepie zapsuje się po kilku ... nie tylko realizmu, ale też ...

Oczywiście w grze liczy się także zręczność, ponieważ wszystkie walki toczone są w czasie rzeczywistym w trakcie normalnej wędrówki ... na osobnym ekranie, jak w klasycznych RPG). Umiejętność skakania ... tu bardzo ważna, bo w końcu ... Action/RPG - ale o tym aspekcie możecie przeczytać obok - w tekście HIV'a.

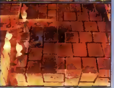
... udana. Jeżeli ... się upiera, to ... ten tytuł jako ... 64 ... do ...

KALI

Wg zapowiedzi, BRAVE FENCER MUSASHIDEN miała być grą RPG. Jednak gdy produkt ów trafił szczęśliwym zbiegiem okoliczności do Redakcji, nie omieszkałem rzucić nań swoim surowym okiem, by go zbluzgać (nie lubię RPG). Po krótkiej rozgrywce mój żołądek jest lekko skołowany, oczy przecieram ze zdumienia, toteż postanowiłem napisać co nieco o tej pozycji, gdyż

To jest fajny platformer.
Tak, powyżej nie ma błędu. BFM to fajny platformer. Ścierwo nie chciał mi uwierzyć na słowo, więc za bety przyciągnąłem go do swojego pokoju pracy, gdzie absolutnie bez rękoczynów przekonałem go do swojej racji. Dzięki prostym porównaniom postarałem się udowodnić i Tobie, Szanowny Czytelniku, trafność swojej tezy. Zatem gdybym miał sklecić krótką recenzję tego tytułu pod kątem platformera, wyglądała by mniej więcej tak:

Tytułowy bohater - Musashi - to mały, zadziorny ludek, co dawno nie był u fryzjera (domowymi metodami zafarbował włosy na kolor wściekle jagodowy). W rękach trzyma potężny miecz, z którym nigdy się nie rozstaje (nawet do pochwy go nie raczy wsunąć). Wraz z rozwojem wydarzeń zdobywa potężniejszą oręż i dodatkowe umiejętności po... rozbijanie czaszek



**TIP**

## WERDYKT

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | ★★★★★★★★ |
| DŹWIĘK | ★★★★★★★★ |
| GRYWALNOŚĆ | |

- ▲ SYNTEZA MOCY
- ▲ CZAS RZECZYWISTY
- ▲ CIEKAWY ŚWIAT I FABUŁA
- ▼ WYKUWANIE PRZECIWNIKÓW
- ▼ ZA DUŻO BIEGANIA

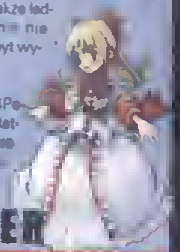
... KALIEGO

...ów i rozkwitanie przeróżnych zaga... to kwestia czasu

Zasadniczo nie można określić, jak bohatera uj... muje kamera gdyż jest to zależne od lokacji w... ...ejszym okresie Gracz ma możliwość jej swo... ...bodnej rotacji) Kręci się ona, wierci jakby miała ...owski Pierwsze skojarzenie pada na grę KLO... ...NOA, a kolejne na CRASH BANDICOOT - spo... ...sób przedstawienia akcji i poszczególne motywy ... zostały jakby żywcem wyciągnięte z ww pozycji ... serpentyny, pierwsza potyczka z bossem, karko... ...łomna ucieczka przed spadającym głazem No i ... wiele elementów zręcznościowych tu znajdzie... Grubaśnych przeciwników nasz odważniaka m... ...z powodzeniem podnosić i ciskać nimi gdzie p... padnie (czy Viagra oznacza także tężyznę fizyczną... Ale i krótkie serie wymiotne mieszczą... służą nędznym kreaturom

Grafika jest całkiem miła dla oka ale tylko na pierw... rzut Otoczenie nie wypada źle ale przeciwni... ...cy zostali zbudowani z małej ilości polygonów ... zbyt kanciaści Od razu można zauważyć także ... skromną paletę kolorów - poszczególne lokacje ... nie lśnią i nie mają najmniejszego zamiaru rzucać ... kogo na kolana (motyw z lawą wypełniającą baseny wręcz razi) Innym aspektem jest fakt, ... grafa jest bardzo staranna i polygony ładnie się ... kleją Ogromni bossowie także ładnie wyglądają Ale ogólnie nie można grafice wystawić zbyt wysokiej noty

A cóż tu zdecydowanie eRPeGowe? Za klimatem nie przemawia wyraźnie muzyka - wręcz wymaga do gry o takiej tematyce



BRAVE FENCER

# MUSASHI

Utwory wspaniale pasują do klimatu danej plan... ...bezbłędnie obrazują poczynania bohatera są same w sobie pokazem możliwości nie cie... ...kich u... muzyków w półpracujących z „kwe... ...dracrackami" Także energia nie została przed... stawiona ze pomocą paska lecz punktów któ... ...e m... a zdobywać lub po zebraniu w czasie, stracić Również konwersacje których tu nie mało przekonują do charakteru RPG no i przed... ...dziwi przeciwnicy i bossowie, którzy często stają na drodze Ale dokładniej wytłumaczy ... Kali

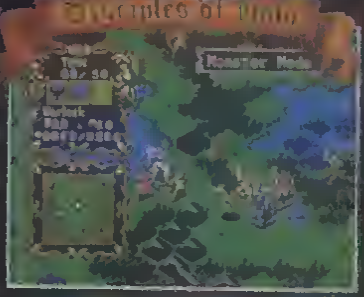
Może ktoś kto ju... w swoich zbiorach B... pomyśli ze zebrałem w swojej głupo... ...daleko ale tą grą mogę z powodzenie... również do produkcji NAMCO pt KLONOA ...ak, zdecydowanie Kończąc swoją krótką partię z zne... ...ze po pawnym czasie BFM przeistacza się w bar... ...dziej RPG niż p...tformer ale z... ...nymi elementami tego drugiego

HIV

N

...dacza tape... pa... popularn... dyscypl... s... ...czekała s... nav...at... ku... Nas... PSX ...ego pe... ...względ... a ...ak ...ch... a jerza... ...rz... sn... ...ak...atywów się na rozległy... ...ym ...gorą... asam... ...ac... ...walając po drodze je... ...ra recenzja... ...artasy... ...ap sam... jed... ...pier... ...cinematic, niewiele się ...ed... ...e engine gry posiada ...z...azan... po oprawie aud... ...ar... ...gi nad Błeeskym ...ro... ...pi... ...se oza... sprite am... ...sa... ...sp... ...sc... ...ego Dolby S... ...sz... ...z... ...ei... ...wa grę ...ty... ...e... ...ja... ...ygnalności... a co... ...spa... ...szuk. O... ...a... ...e przez M...st...ów s... ...k... ...ze... ...s... ...o... ...ją zarą... ...ec... ...etak... ...s... ...s... ...oczenie, posiadany ...y też wcześniejsze ...a bestiariusz ...ale ...st...o... ...2 ...e... ...zyskiwan... poprzez ...pa... ...wspo...ja całą gamę c... ...je... ...a of... ...po spe... ...spe... ...szego czas... przed mon...t ...ze ...ze ...te... par... opcjach ...da ...f... ...yby ro... ...d...e ...go G... jeden M...t player ...de ...d... ...przec... odzen ...p... budowana drużyna ...ac... Mode ur... ...zia... wybranie ...e ...a... ...nastu dostępnyc... ...e ...ez ...cielaw...ego

T... OF MONSTERS ...e przedstaw... ...ego a nawet ...ojdą się wpras... ...tupe...ego za... ...zględu na ...ałe ...kształt prezen... Gre może ...gnąć ... wygłodz... ...steg... ...ie ...zb... ...na ...le ...m ...ąc ...mogli soc... ...a ...e s ...ale ...zy ...prz... ...d...



STAR



Pita

**N**ajnowsza koszykówka EA Sports pt. NCAA MARCH MADNESS 99 jest odzwierciedleniem rozgrywek akademickich jakie mają miejsce w USA. Nie wiem tylko dlaczego gra ukazała się zaraz po NBA LIVE 99 - tej samej firmy. Czyżby EA samo podcinało sobie gałąź, na której siedzi?

W dzisiejszym odcinku „Problem z grami do bani" zajmiemy się symulatoram koszykówki uniwersyteckiej o wspomnianym już tytule. A więc wsadzam płytkę do konsoli i po chwili pojawia się menu z kilkoma opcjami. Szybki rzut oka i zauważam dwie bardzo interesujące opcje: konkurs rzutów „za 3" (3-PT Shootout) oraz turniej z udziałem drużyn kobiecych (Women's Sweet 16)! Na czym polega ta pierwsza konkurencja, tego nie muszę chyba tłumaczyć, zwłaszcza że była ona już dostępna w koszykówce pt. NBA LIVE (też od EA). Natomiast druga opcja w momencie pobudziła moją wyobraźnię... ach, te falujące biusty. Ale to, co zobaczyłem, zwaliło mnie z nóg - nie wiedziałem, że kobiety od mężczyzn różnią się tylko szybkością ruchów i skutecznością. Myślałem, że kobiety mają długie włosy, piersi, zarośniętą twarz... Ups, sorki, przesadziłem. Nie namyślając się długo, wracam do menu głównego - w końcu turniej drużyn kobiecych jest tylko dodatkiem, a sama gra powinna być lepsza. Odpalam ją, wybieram drużynę, jeszcze tylko pięciominutowa przerwa na załadowanie meczu i gram. Biegnę w lewo, potem w prawo, podaję, później wykonuję jedyny możliwy zwód (tak, tylko jeden!!) i wyłączam konsolę. PANOWIE z EA! Nie produkujcie gier, które po prostu ośmieszają PSX-a! Nie może być tak, że zawodnicy biegają jak żółwie, a po wciśnięciu klawisza „bieg" - jak żółwie na sterydach. W grze nie może występować tylko jeden zwód! Nie może być tak, że zawodnicy mają tylko numerki! A gdzie nazwiska? Co to, obóz koncentracyjny czy jak? Taka koszykówka w ogóle nie powinna ukazać się na PSX-a. Graficznie, w porównaniu do innych koszykówek, to dno, a o dźwięku nie wspomnę (kibice przez cały mecz wydają z siebie tylko taki szum: „lelelilalelila"). A gdzie podnieta po odebraniu piłki drużynie przyjezdnej, po zablokowaniu rzutu, po zdobyciu punktów?!? No i na dodatek komentator chyba się nawalił i śpi koło mikrofonu, bo go w ogóle nie słychać! Nie, ja tak dalej nie mogę, w to po prostu nie da się grać. I nie obchodzi mnie, że w Menu mamy jeszcze opcję [illegible] możliwość edycji własnego zawodnika, skoro na nic mi się to nie przyda. Ech, nawet zakończenia nie chce mi się pisać.

**AJU**

| EA | SPORTOWA |
|---|---|
| 4 | |

**F**irma ATLUS znana jest [illegible] niestety dobrej strony, gdyż najczęściej wypuszcza na rynek co najwyżej średniej klasy pozycje, stąd [illegible] niechlubny napis po odpaleniu BRIGANDINE [illegible] o zawartość kompaktu. Gdy jednak po jakimś czasie spojrzałem na zegarek (2:30 w nocy), stwierdziłem, że jest w tej grze coś takiego, co nie daje spać [illegible].

[illegible] stanowi bardzo popularne środowisko dla tworzenia gier taktycznych i takie również [illegible] goście z ATLUSA dla swojej najnowszej strategii. Fabuła przedstawia się mniej więcej tak: [illegible] utrzymującym się we względnym spokoju kontynencie Forsena podzielonym na kilka państw, [illegible] pod zwierzchnictwem największego z nich - Almekii, wybucha wojna. [illegible] Zemeckis, mordując monarchę, zajmuje większość Almekii i szykuje się do podboju pozostałych [illegible], aby uczynić się ich imperatorem. W tym momencie wkracza Gracz, przejmując dowództwo nad wojskami jednego z pięciu państw, które wykorzystując sytuację [illegible] i postanawiają zrealizować własne ambicje polityczne. W praniu polega to na pokonaniu [illegible] i podbiciu pozostałych krain, aby odrodzić pokój pod swoim panowaniem. [illegible]

Jeśli ktoś miał do czynienia z innymi strategiami opartymi na środowisku świata fantasy, ten zauważy, że gra ta stanowi połączenie nie tyle ich systemów walk (Warlords + Heroes of M&M + MASTER OF MONSTERS + MONSTER RANCHER [illegible]), co raczej fascynującego klimatu i zapału bitewnego (?). W każdym razie system walk można tu określić jako „wielofazowy turowy". Pierwsza faza odbywa się na mapie - jedna tura polega na [illegible] przemieszczaniu się pomiędzy miastami oraz ewentualnie wysłaniu paru bohaterów na [illegible], druga stanowi określenie ataku na najbliższą posiadłość przeciwnika. Następnie przechodzimy do fazy drugiej, czyli na teren samego starcia. Teren ów podzielony został na heksy, po których przemieszczają się wojska złożone ze smoków, gryfów, hydr i całych innych stworzeń [illegible], którym [illegible] te podlegają. Gdy dochodzi do bezpośredniej [illegible] - najpierw ja jego, potem on mnie. W sumie [illegible], ale to wystarcza [illegible] trójwymiarowe monstra te jest to - gdy [illegible], unoszący się [illegible] nad ziemią na swych błoniastych skrzydłach smok, [illegible] dwumetrowego wojownika, to szczęka opada mi na dno żołądka [illegible] wróciła [illegible] na swoje miejsce, gdy [illegible] [illegible]

**MOJE TRZY GROSZE**

[illegible]

Kali

[illegible] wu. Co jeszcze [illegible]? Ano obowiązkowe resmate [illegible] technik, [illegible] wyższych rang

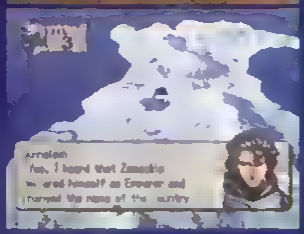
**WERDYKT**

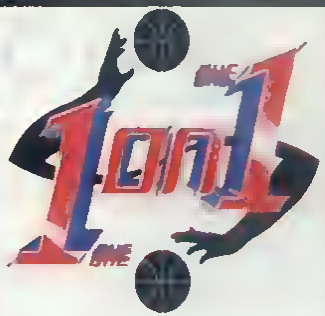
| ATLUS | STRATEGICZNA |
|---|---|
| GRAFIKA | ★★★★★★★ |
| DZWIĘK: | ★★★★★★★ |
| GRYWALNOŚĆ: | GODZINA / DZIEŃ / TYDZIEŃ / MIESIĄC |

| PLUSY | MINUSY |
|---|---|
| WALKI SMOKÓW | DŁUGA ROZWAŁKA RYWALI |
| STOPIEŃ TRUDNOŚCI | |
| MUZYKA | |

8

INFO: GRA W WERSJI PAL PRAWDOPODOBNIE W 1 KWARTALE



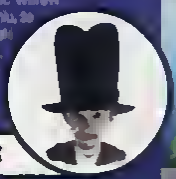



Gra „jeden na jeden" jest podstawową umiejętnością, którą należy posiąść w grze w kosza - pozwala podnieść swoje umiejętności ...yć się do woli. Właśnie o takich spotkaniach traktuje najnowsza ...zylówka prosto z Japonii - 1 ON 1.

Zasady rozgrywki są proste - jest jeden zawodnik atakujący, jeden bronią... kosz, no i piłka, którą należy wrzucić/wsadzić do kosza. ... rzucie ... piłkę przejmuje przeciwnik i on atakuje, a Ty stajesz się obrońcą. Gra oferuje osiem postaci do wyboru, z których każda ma swój jedno... charakterystyczny zwód jak np. przeskrzyżowanie się między nogami obrońcy lub zwyczajne przejście po nim (!). Odpalając grę pierwsze co rzuca się w oczy, to wysoka rozdzielczość, następnie przepięknie wykonani i animowani gracze, oraz naturalnie wykonana scenerie. Niestety zaczynając zasadniczą zabawę odczuwa się niedoróbki w zakresie sterowania. Jest ono krótko mówiąc skopana, co uważam za największą wadę tej pozycji. Nie można biegać swobodnie po całym boisku, zaś aby się ruszyć trzeba cały czas trzymać wciśnięty jeden z klawiszy.

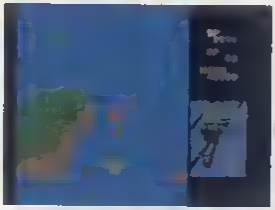
Trzeba wrócić do głównego menu, wybrać opcję "Trening" i nauczyć się odpowiednich zagrań. Jest ich kilkadziesiąt, oczywiście inne w obronie i w ataku, ale po 30-minutowym treningu można się spokojnie wszystkich nauczyć, no, może oprócz oddawania rzutów z dystansu, których osobiście nawet po kilku dniach zabawy nie potrafiłem opanować. Samo to wygląda dość schematycznie - gwizdek sędziego, zamarkowanie ...rutu, zwód w lewo i rzut spod kosza - dwa punkty. Twoje. I tak przez cały ...as, aż do zdobycia przez jednego z zawodników 11 punktów. Jeśli tego ...e dokonasz, możesz ponowić próbę. W następnej rundzie czeka na ...ebie kolejny zawodnik i wyższy poziom trudności. Po przejściu wszystkich przeciwników gresz z bossem, a po obejrzeniu końcowej animacji ...ą z postaci ma inną otrzymujesz dodatkowego zawodnika. Jak ...ownie się domyślasz, cała gra opiera się na trybie Arcade, podobnie ... jak w bijatykach. Jest to bardzo ciekawe rozwiązanie, chociaż nie każdemu fanatykowi koszykówki może przypaść do gustu. Osobiście grając w 1 ON 1 dobrze się bawiłem podczas rozgrywania pierwszych kilkunastu ...czów, jednak po kilku godzinach stwierdziłem, że zabawa jest trochę ...jednotonna - ograniczona się do szybkiego naciskanie „trójkąta" i „kwadratu" (zwodyl), a następnie oddanie rzutu.

Podsumowując, producent 1 ON 1 uraczył nas grafiką w wysokiej rozdzielczości, postaciami poruszającymi się jak żywi gracze, ale zapomniał dodać możliwość swobodnego biegania po boisku przez co gra ...traciła nieco na atrakcyjności.



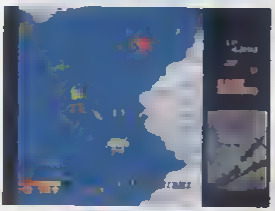
# CAPCOM GENERATION 1

## 1942



Pierwsza strzelanina z tej serii pochodzi z 1984 roku. Mamy tutaj klasycznego shootera z widokiem "z góry". Zasady są proste - należy dolecieć jak najdalej i zestrzelić jak najwięcej obiektów wroga. Nasz mały samolocik wyposażony jest w stacjonarny karabinek, który rozbudowujemy podczas gry oraz kilka super bomb ze standardową beczką w tle. Tak grafika jak i dźwięki (charakterystyczne 8-bitowa popiskiwarka) są w tej wersji najuboższa, ale to dopiero pierwowzór. Tym nie mniej można troszkę pograć "na rozgrzewkę", bo prawdziwa zabawa dopiero się zacznie.

## 1943



No, tutaj już można sobie konkretnie postrzelać. Ta wersja gry pochodzi z 1987 roku i przedstawia się już całkiem przyzwoicie. Poprawiono wygląd terenu, nad którym lecimy, nie widać już tak bardzo pikseli. Dźwiękowo podobna do poprzednika, chociaż sampelki są już dużo lepiej dopracowane. Momentami na ekranie jest taka jatka, że ciężko się w tym wszystkim połapać, ale można mi wierzyć, że wrażenia są niesamowite.

## 1943EH

Jest to rozszerzona wersja tej gry i jak się tego można spodziewać, jest to po prostu wersja najlepsza. Zmiany widać głównie w grafice. Gra wydaje się pracować w podwyższonej rozdzielczości (na ówczesne czasy był to już maksi) i da czyli wyspy, statki i miasta wyglądają tutaj zdecydowanie najlepiej. Cóż więcej można powiedzieć, jest to po prostu czysta rasa klasyk, na którym wyrosło cała pokolenie. Każdy straszy Gracz musi w swoim czasie zetknąć się z tą pozycją. Możecie mi wierzyć, że przez ostatnie 10 lat nie straciła ona wiele na swej grywalności i z czystym sumieniem mogę ją polecić każdemu [illegible] tego gatun[illegible].

# CAPCOM GENERATION 2

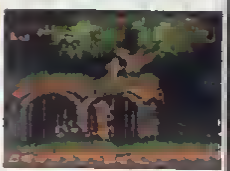
## GHOST'N'GOBLINS

Ten klasyczny już tytuł pamiętam doskonale jeszcze z ZX Spectrum, ale w wersji automatowej z 1985 roku prezentuje się on jeszcze lepiej. Czy muszę komuś przypomnieć tą pozycję? Osobiście uwielbiam grać w tę grę i bardzo się ucieszyłem z jej obecności w serii CAPCOM GEN. Gracz wciela się tutaj w rolę dzielnego rycerza, któremu zły smok porwał ukochaną księżniczkę, ubrany w zbroję rusza na ratunek. Biegniemy w prawą stronę przez mroczny świat pełen wychodzących spod ziemi zombie groźnych roślin i zwierząt. Do obrony mamy miecze, topory lub pochodnie, którymi [illegible] na ekranie stwory. Po jednym dotknięciu wroga rycerz traci zbroję i biegnie dalej w samych slipkach. Drugie dotknięcie równe jest stracie życia. Ten tytuł ciągle bardzo mi się podoba i często do niego powracam.

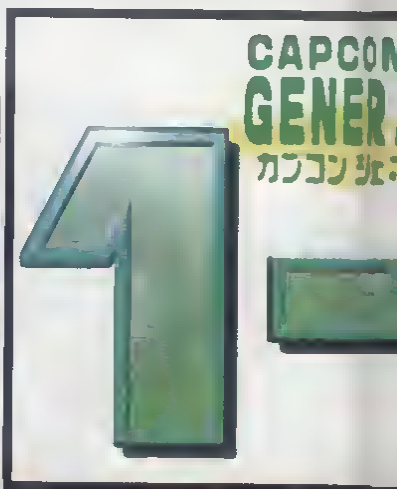
## GHOULS'N'GHOST

W porównaniu do serii 1942/43 ewolucja tej gry nie wyszła jej na dobre. Druga część GHOST N'GOBLINS z 1988 roku mimo że lepsza graficznie nie pociąga już tak bardzo jak pierwowzór. Pomysł i historia pozostały takie same. Porwana księżniczka i dzielny rycerz. Postaci są już większe, a sam świat bardziej rozbudowany, jednak to już nie ten sam klimat. Sama gra jest bardziej zakręcona, do zbierania oprócz broni [illegible] także inna przedmioty, tajemnicze skrzynie itp. Być może za dużo grałem w pierwszą część i przejadł mi się ten temat, bo generalnie obie gry [illegible] do [illegible] podobna, sta nadal uważam, że GHOST'N GOBLINS jest lepszy.

## SUPER GHOULS'N'GHOST



Muszę przyznać, że graficznie trzecia część tej serii z 1991 roku podobna jest bardziej do jedynki niż do dwójki. Być może autorzy gry z [illegible]tali krytykowani przez Graczy za słabszego GHOULS N GHOST robiąc wersję SUPER wzorowali się na jedynce. Mimo tego sama gra i tak jest słabsza od pierwowzoru i nawet takie dodatki jak podwójny skok (aby nasz bohater mógł przeskakiwać wyższe przeszkody) i trzęsienie ziemi tutaj nie pomogły. Zombiaki nie wyglądają już tak przerażająco. Mimo stosunkowo słabszych kontynuacji warto zainteresować się tą serią gdyż GHOST N GOBLINS jest naprawdę świetną i grywalną pozycją, które wyrwała mi wiele godzin z życiorysu.




Sięgając pamięcią w przeszłość wspominam często czasy, gdy nie było jeszcze PlayStation ani innych konsol nowej generacji, a w polskich domach królowały małe Atari, Commodore 64 i ZX Spectrum. Jednak ich małe możliwości graficzne i dźwiękowe nikomu wówczas nie przeszkadzały i satysfakcja płynąca z gry była nie mniejsza, niż dzisiaj. Kiedy jednak człowiek chciał pograć w "lepszą" grę, wybierał się do "salonu", gdzie królowały potężne, dwuosobowe cabinety, maszyny takich potentatów jak NAMCO, Sega, Nintendo, KONAMI czy CAPCOM.

Gry z automatów zawsze [illegible] swoje odpowiedniki na komputerach domowych tak pod względem grafiki (więcej kolorów, wstawek animacyjnych), jak i muzyki (bardziej dopracowane ścieżki dźwiękowe). Jednak patrząc na nie z perspektywy czasu możemy się zastanawiać, jak to w ogóle mogło nam się kiedyś podobać - powiem szczerze, że czasami lepiej naprawdę nie wracać do niektórych pozycji, zostawiając sobie po nich tylko dobre wspomnienia, gdyż takie powroty mogą być bolesne i towarzyszyć im może uczucie pewnego zawodu. Są jednak wśród nich takie ponadczasowe pozycje, które mogą sprawiać przyjemność grania nawet dziś, gdy na rynku królują gry z trójwymiarowym środowiskiem akcji. Pozwalają one jeszcze raz poczuć dreszczyk emocji, jaki towarzyszył nam w "salonie", gdzie wrzucając stare 10 lub 20 zł mogliśmy zatracić się w tej stosunkowo prostej, ale niezwykle wciągającej rozgrywce.

Firma CAPCOM wypuszczając serię CAPCOM GENERATION myślała właśnie o nas - salonowych wygach, którzy wyrośli na ich automatach i mając teraz własne konsole w domu wspominają stare, dobre czasy. Muszę przyznać, że jest to najlepsza seria klasyków arcade'owych, jaka do tej pory ukazała się na PlayStation, [illegible] jakościowo lepsza [illegible] niż np. NAMCO MUSEUM [illegible] COLLECTION!, [illegible] jedyn[illegible] bardzo [illegible]biutki, [illegible] rekompen-

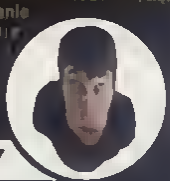


Pla

CM
IATION
ジェネレーション
4

...ują te w zupełności. Na ...ych oprócz oryginalnych wersji gier zgromadzimy jeszcze mnóstwo ciekawostek dotyczących bezpośrednio danej serii. Zaczynając od historii danej gry, przez galerię rysunków i muzyczek, na podpowiedziach kończąc. Jest to zatem niesamowita gratka dla wszystkich fanów tych pozycji. W każdej z gier możemy też wybrać stopień trudności, liczbę kontynuacji, czy nawet tryb wyświetlania obrazu (w pionie lub poziomie, z różnymi kombinacjami). Oczywiście w niemal wszystkie gry grać można też we dwoje. Występuje także możliwość konfigurowania klawiszy oraz opcja do włączania wibracji w Dual Shocku - jak widać, autorzy postarali się umilić nam te klasyczne gry także od strony technicznej.

Muszę przyznać, że mniejszy miałem dylemat przy typowaniu ocen dla tych gier. Patrząc na nie z dzisiejszej perspektywy, określiłbym je mianem słabych. Jak tu w ogóle porównywać np. R-TYPE DELTA do 1942/43, czy APOCALYPSE do COMMANDO? Jednak mimo tego, że gry te są słabsze technicznie, zniewalają w sobie sporą dawkę młodu i przyjemnie im zdobyć dobrych ocen też nie było by sprawiedliwe. W związku z tym postanowiłem wyznaczyć 6-stopniową skalę ocen dla tej całej serii. Oznacza to, że patrząc na dany zestaw gier z jednej strony oceniam go jako produkt przeciętny, przy którym Gracz nowej generacji mógłby się poczuć lekko zawiedziony. Jednocześnie ocena 5, która jest tutaj oceną maksymalną, oznacza, że jeśli tylko ktoś ma ochotę przypomnieć sobie stare czasy nie zrazi go słaby dźwięk i grafika, to jest to właśnie pozycja dla niego i na pewno się na niej nie zawiedzie. Myślę, że takie rozwiązanie usatysfakcjonuje obie strony. Wszystko już za nami, będzie jasne. No to zaczynamy.

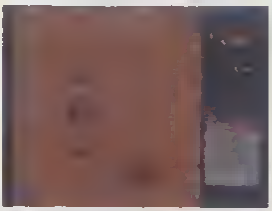


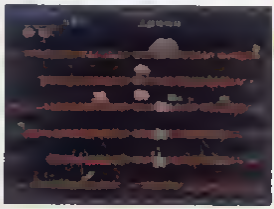
NORBY

# CAPCOM GENERATION 3 ①

## VULGUS

Strzelanina oparta na pomyśle gier 1942/43 ze znacznie słabszą grafiką. Zasiadając za sterami malutkiego stateczku strzelamy do elektronicznych owadów. Oklepany pomysł w niespecjalnej oprawie graficznej.



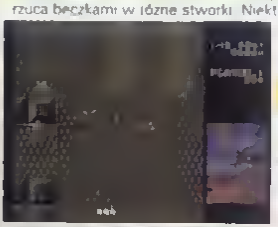


## SONSON

Nasz bohater biegnąc w prawo i skacząc po platformach strzela do jakichś powykręcanych zwierzaków. Szkoda o niej gadać. Gre nudzi się po pięciu minutach zabawy.

## HIGEMARU

Kolejna zręcznościówka, w której sterujemy marynarzem, który rzuca beczkami w różne stwory. Niektóre poziomy przypominają BOMBERMANA, ale możecie mu wierzyć - za gra jest od niego o wiele słabsza.



## EHED EHES

Znowu walka z owadami. Gra ta jest może troszeczkę bardziej dynamiczna od VULGUSA, ale i tak nie umywa się do innych strzelanin tego typu.

# CAPCOM GENERATION 4 ④

## COMMANDO

To jest to, co rekiny lubią najbardziej! O ile 1942/43 czy GHOST'N GOBLINS mógł jeszcze uciec komuś z pamięci, to o COMMANDO nie muszę się chyba obawiać. Ta gra z 1985 roku ukazała się na niemal wszystkich platformach sprzętowych i bardzo długo utrzymywała się w czołówce najlepszych strzelanin typu arcade. A jak sobie przypominacie film z silnym Arnoldem w roli głównej, to już nie będę musiał nic dodawać. Płynnutki scrolling, karabin w jednej ręce, granaty w drugiej - i jazda. Najoldniejszy klasyk z klasyków wreszcie na PlaySt... ...ej kolekcji!

## COMMANDO 2

Drugo część COMMANDO z roku 1990 nie zdobyła już takiej popularności jak poprzednik. Nic zresztą dziwnego, gdyż wprowadzona zmiany nie wyszły jej na dobre. Ilość żyć zamieniono na pasek energii. I mimo tego, że grafika jest tutaj troszkę ładniejsza, to brakuje tej grze miodności, jaka towarzyszyła pierwszej części. Za dużo dymu na ekranie, za dużo latających granatów i pocisków. Zapewne hardcore'owym maniakom strzelanek nie będzie to zbytnio przeszkadzać, je jednak z dużo większą sympatią patrzę na pierwszą część tej gry.

## GUNSMOKE

Aby nie wydawać składanki tylko z dwoma grami na pokładzie CAPCOM zdecydował się na dołożenia jeszcze jednej pokrewnej strzelaniny z 1985 roku. GUN SMOKE to westernowy shooter z dzielnym szeryfem w roli głównej. Gra jest bardzo sympatyczna i całkiem grywalna. Dosyć szybko można przyzwyczaić się do udziwnionego systemu strzelania, gdzie jednym przyciskiem strzelamy prosto a pozostałymi na boki. Do pokonania czeka kilku bezwzględnych gangsterów rodem z Dzikiego Zachodu - generalnie jest to całkiem znośna pozycja. Jednak największą atrakcją całej składanki jest oczywiście klasyczne COMMANDO, za obecność którego pakiet ten otrzymuje najwyższą możliwą ocenę.



Pla

BRAVE FENCER

# MUSASHI

## OPIS POSTACI

### MUSASHI

[illegible] przez księżniczkę, aby obronić jej królestwo [illegible] herosa posiadającego dwóch mieczy - Fusion i Lumina. [illegible] jest jedyną osobą zdolną do ocalenia [illegible]. Musashi w swojej wędrówce musi znaleźć 5 [illegible]. Jednak dla mnie zawsze będzie on po prostu [illegible].

### WIZARD OF DARKNESS

Co [illegible] istota o naturze składającej się na Enchorite? Nie wiem.

### KSIĘŻNICZKA FILLET

Księżniczka-chłopczyca [illegible] Królestwa Allucaneet. Wzywa Musashiego dzięki odpowiedniemu [illegible], aby [illegible] je Królestwo. Czasami jest w gorszym [illegible] pana [illegible] by być bardziej potulnym dzieciakiem. Została porwana przez złego Rootricka.

### STEWARD RIBSON I SŁUŻBA NADWORNA

[illegible] Ribson [illegible] Twierdzą się na [illegible] w której są skarbnica [illegible]. Steward Ribson [illegible] Cię o fakcie zaginięcia [illegible] za zadanie [illegible]. Gdy go odwiedzisz, [illegible] już [illegible]. W zależności od stopnia „cięższego" [illegible] się znajdziesz, a także stopnia niebezpieczeństwa [illegible] Księżniczka Allucaneet, Steward Ribson [illegible] z uwagi na bycie lojalnym członkiem służby nadwornej [illegible], a potrafi Ci zawsze w takim stopniu, na ile jest to możliwe.

### SCRIBE SHANKY

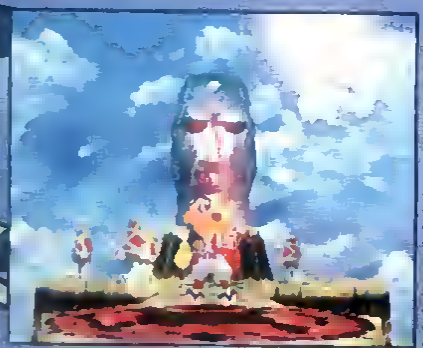
Ten facet odpowiedzialny jest za bibliotekę. Będzie podawał Ci wartościowe informacje dotyczące pięciu scrolli. Później, gdy będziesz musiał znaleźć kierunki w zakręconym lesie, będziesz musiał przeczytać Shoppi, aby odnaleźć odpowiednie wskazówki - wiesz, kto poda Ci pomocną dłoń.

### KOJIRO

Kojiro jest tajemniczym [illegible] zwanym [illegible] przypadek przez księżniczkę. Zrobi wszystko, aby skonfrontować się z Musashim. Aby tego dokonać, przyłączył się do [illegible] Thirstquencher. Więcej [illegible] wiadomo. A tak swoją drogą, Kojiro wygląda o niebo lepiej niż Musashi, hihihi!

### LEADER'S FORCE

Topo, [illegible] i Ben są członkami Leader's Force - organizacji [illegible] przez Capriciola - persone, która [illegible] jeden za to bardzo ważny i kierowny cel w życiu - buchnąć Musashiemu Lumine.



### TOPO

Tańcząca mysz. Taniec jest jej ulubionym zajęciem, więc hobby. W sumie nie jest to negatywna postać, mimo tego, że małpuje księżniczkę i obrabia z kasy osadników.

### BEN

Facet twardo dzierży w łapsku miecz, który potrafi rozsądnie użyć. Wygląda na sporych rozmiarów mafiaka, tłustego, z wielkim bambochem zwisającym do krocza.

### ED

Gość wygląda licho, ale tak naprawdę posiada niezłego POWERA w łapie. Ma poważne problemy z wysłowieniem się, hihihe! Jąka się jak cholera. Ciekawe dlaczego... Czyżby miał cykora przed Musashim?

### ROOTRICK

Drugi porucznik w armii. Jest dosyć głupi, denerwujący i łatwo złupać jego orzeszki - łatwy do pokonania przeciwnik. Na tym stanowisku znalazł się tylko i wyłącznie dzięki swoim „wejściom" w armii. Jest do tego stopnia walnięty, że nigdy nie wykonuje poleceń przełożonych w taki sposób, w jaki zostały mu wydane.

### PULKOWNIK CAPPRICIOLA

Od razu na myśl przychodzi Führer Flatski, gdyż jest on jego przysłowiową prawą ręką. Jest o wiele bardziej przebiegły i inteligentny, niż jego szef. To trudny przeciwnik.

### DAWNI KRÓL I KRÓLOWA THIRSTQUENCHER

Dawni król i królowa Thirstquencher zostali uznani za zabitych, to samo tyczy się księcia Thirstquencher. Sorki, ale do końca nie rozczarem ich historii.

### KRÓL I KRÓLOWA ALLUCANEET KINGDOM

Gdy księżniczka została porwana przez [illegible] cesarstwa Thirstquencher, król i królowa byli [illegible], na urlopie. Nic nie wiedzieli o walkach z cesarstwem Thirstquencher i po powrocie zostali tą wiadomością porządnie zaskoczeni.

### JON

Jon jest włóczykijem szukającym skarbów, podróżującym po świecie ze swoim przyjacielem, którym jest wierny pies. Wie wiele o legendarnych scrollach i zbrojach. Zatem, kim jest ten tajemniczy gość? Skąd on tyle wie...?

### LENO

Leno to lojalny pies, należy do Jona. Tuli się z nim po całym świecie w poszukiwaniu skarbów.

### BUBBLES I GINDERELLE

One są siostrami, żyją na futrynie szpiegowskiej sieci armii Thirstquencher. Ginderelle jest starszą siostrą Bubbla. Podczas gdy nie muszą pracować na swoją reputację, udzielają się w różnych konkursach. Bubbles i Ginderelle dręczą ze sobą koty i często mają odmienne zdania.

### BUBBLES

Jest pierwszym porucznikiem armii Thirstquencher.

### GINDERELLE

Jest kapitanem armii Thirstquencher.

### MAJOR MCGOVERN

Lider Grilm Village, major. Jego troska o wioskę [illegible] wielka.

### MRS GOVERN

Żona majora. Jej troska o wioskę [illegible] w przypadku męża, jest także wielka.

### FUHRER FLATSKI

Król cesarstwa Thirstquencher. Mówi się, że to on zabił byłych króla i królową Thirstquencher, aby zająć ich tron. Jego ambicje, nadzieje i plany dotyczące rozwoju Thirstquencher są tak wielkie, że go powoli zabijają. Dlaczego chce dmuchnąć Musashiemu Lumine?

### OJCIEJ WHITE

Wielebny mieszkający w kościele, może sporządzać dla Ciebie odtrutki.

### TIM

Syn Hilda, właściciel sklepu spożywczego. Jest raczej nieznośnym chłopcem z ambicjami i snami o wielkiej przygodzie. W trakcie gry Tim zachoruje - zobaczysz, co się z nim stanie.

### MINT

[illegible] Hotelo - właścicielka gospody. Mint jest lojalnym kumplem Tima.

### FORES
Opiekuje się administracją Steamwood, ale nie jest w stanie w czymkolwiek pomóc, gdy ta ma kłopoty

### WID
Jest to staruszek mieszkający w Windmill. On da Ci klucz. Rzadko kiedy wysuwa nos spoza Windmill

### MACHO
Spotkasz go w restauracji i będziesz z nim grać w karty. W pewnym momencie powstrzyma Cię przed powędrowaniem do Gór Twinpeak, dopóki nie ocalisz Guard Lumpwood. Aby zdobyć więcej informacji przeczytaj zakrat Macho w restauracji Mannicka i ukrytej sekcji

### MANNICK
Właściciel restauracji. Zastanów się, dlaczego Mannick przybył do tej małej wioski i otworzył restaurację

### CONNER
W jego sklepie możesz wycenić przedmioty

### HOTELO
Właściciel gospody. Ojciec Mint

### MOTELO
Brat Hotelo, zarazem wujek Mint. Gdy Hotelo powędrował do Górach Twinpeak aby zdobyć Aqualin, Motelo zastępuje Hotelo w gospodzie. Zresztą zawsze go zastępuje, gdy nie przytaszczysz Aqualin do Hotelo w przeciągu 12 godzin i 12 minut, co by ocalić Tima. Hotelo opuści wioskę z poczuciem winy, niemożności uratowania Tima. Zanim opuści wioskę, zostawia gospodę i Mint pod opieką Motelo

### KURT
Właściciel sklepu z zabawkami. Możesz u niego kupić to i owo (Action Figures)

### HILDA
Właścicielka sklepu spożywczego

### JAM
Właściciel sklepu z pieczywem

### BAKER TOWST
Ojciec Jama - ma w zwyczajach chodzić do restauracji, co by wypaść łapczywie schaboszczaka

### WANDA
Kelnerka pracująca w restauracji. Ale wygląda raczej jak kobieta lekkich obyczajów niż kelnerka

### TURYSTA
Zwykły turysta, który kręci się często po restauracji - cholernie podoba mu się Wanda

### FARMER LACTER, FARMER MCRICE, FARMER GRANGE
Wszyscy - cała trójka - to farmerzy. W sumie nic specjalnego nie można o nich napisać oprócz tego, że Grange zbiera Action Figures

### MR LAND
Facet mający na głowie Gondola Ride

### MRS LACTER
Żona farmera mieniem Lacter. Ta popierdująca staruszka silnie wierzy, że Musashi jest jej wnuczkiem

### MRS LAND AND MRS GRANGE
Panie Land i Grange są żonami farmerów o tych samych nazwiskach (sprawa oczywista :). Każdego ranka spotykają się na pogaduszkach - wszak trza każdemu tyłek obrobić

### MINKU
To zwierzę występuje w grze tak nieczęsto, że może zostać niezauważone przez co niektórych. Podczas całej zabawy jest tylko 13 takich zwierzaków. Przynoszą coś a to jagody które dodają Musashiemu max 25 HP lub całkowicie odnawiają HP. Tam nędzne kreatury zamieszkują różne lokacje. Aktywne są tylko nocą i wychodzą ze swoich kryjówek dopiero po godz. 23:00

### MOTHER MINKU
Mother Minku pojawia się w momencie, gdy spotkasz 13 Minkusów w zakręconym lesie. Jest wielkim - ok. pięciokrotnie większym i silniejszym Minku niż napotkane wcześniej

### STEAM KNIGHT
Steam Knight to wielki robot poruszający się na czterech nogach. Został wezwany przez Rootncka aby pokonał Musashiego. Wywija wielką kulą uczepioną na łańcuchu. Podstawowy atak: żaden

### SKULLPION
Strażnik strzegący Earth scroll. Pokonując tego głupka będziesz mógł uwolnić Earth Crest.
Podstawowy atak: żaden

### RELIC KEEPER
Strażnik strzegący Water scroll. Pokonując go będziesz mógł uwolnić Water Crest
Podstawowy atak: Fire attack

### FROST DRAGON
Strażnik strzegący Fire scroll. Pokonując go będziesz mógł uwolnić Fire Crest
Podstawowy atak: Ice attacks

### QUEEN ANT
Strzeże Wind crest. Po pokonaniu go będziesz mógł uwolnić Wind Crest
Podstawowy atak: różne Wind attacks (np. tornado!

### TOWER OF DEATH
Ostatni debilek strzegący Sky Crest. Pokonując go będziesz mógł uwolnić Sky Crest
Podstawowy atak: żaden

### DARK LUMINA 1
Atak ???

### DARK LUMINA 2
Druga transformacja Wizard of Darkness po absorbowaniu Kojiro
Podstawowy atak: Fire

### DARK LUMINA 3
Ostatnia transformacja Wizard of Darkness. Jedyną drogą do jego pokonania jest używanie Fusion do wchłaniania, gdy ten mieni się na biało
Podstawowy atak: wszystkie rodzaje (Fire, Wind, Water, sword waves, Dark Clones)

## MIECZE

### FUSION I LUMINA
**Fusion:** Lekki miecz posiadający zdolność [illegible] umiejętności przeciwników. Jest krótszy niż Lumina, [illegible] zadaje mniejsze obrażenia niż w/w. Ale pozwala na wykonywanie krótkich, szybkich cięć - wykonywanych klawiszem „kwadrat"

**Lumina:** Mocny, cięższy niż Fusion miecz. Można do niego przyłączać scrolle, co by nowe umiejętności posiadać. Jedyny miecz, którym można przełamać Bincho Filed. Zadaje dwa razy większe obrażenia, niż Fusion. Niestaty, nie można nim wykonywać szybkich cięć.

### FUSION
Fusion to specjalna technika kradnięcia używana przez Musashiego. W tej grze musisz nauczyć się kradnięcia technik przeciwnikom - w zależności od sytuacji powstałej wskutek postępów w grze. Wiele umiejętności jak na przykład podskakiwanie, jest dostępnych od początku gry, ale to tylko tymczasowe umiejętności - wykonywane klawiszem „kółko". Aby ukraść przeciwnikowi jakąś technikę musisz wykonać następującą czynności. Stań twarzą w kierunku przeciwnika i przytrzymaj R1 - wskaźnik znajdujący się po lewej stronie [illegible] zaczyna się napełniać. Gdy wskaźnik się napełni do końca wciśnij ■ a w stronę przeciwnika zostanie wystrzelony zielony „pocisk". Gdy pocisk trafi przeciwnika szybko naciskaj ■. Wokół przeciwnika zaczną się latać jakieś dziwne pola siłowe, która wyssają z niego umiejętność, która przejdzie na Ciebie. Musisz pamiętać, że jednocześnie [illegible] zesz sobie przyswoić jedynie 1 umiejętność „obcego pochodzenia". Jeśli zatem posiadasz umiejętność strzelania a rzuciłeś się na jakiegoś przeciwnika, to stracisz umiejętność strzelania na rzecz umiejętności, którą za chwilę posiądziesz. Pamiętaj, że w trakcie wyssania umiejętności od przeciwnika podczas tworzenia się pól siłowych możesz przestać wciskać ■ nie przejmiesz umiejętności. Pamiętaj także, iż od bossów nie możesz przechwytywać umiejętności - to by było zbyt łamerskie. I jeszcze jedno - gdy walczysz z bossem, Twoje umiejętności chowają się gdzieś głęboko w kieszeni - nie możesz z nich korzystać (automatycznie dostajesz Fusion!

## JAK GRAĆ?

### 24-GODZ. GAME CLOCK

Po prawej stronie widoczny jest licznik dni i zegara. W zależności od wybranego czasu będzie się zmieniać otoczenie. Jeśli wybije północ niebo zostanie zasłonięte chmurami i będzie nieco przyciemnione. Nie będziesz mógł wejść do sklepu aby dokonać odpowiedniego zakupu. Ale sklep nie zostanie otwarty przed upływem paru godzin. Niektóre sklepy mogą być zamknięte z innych powodów (np. gospoda). Więc w międzyczasie możesz zdrzemnąć się. Sprawa jest o tyle ważna, że każdego tygodnia od soboty właściwy czas - wtorek, środa, czwartek, piątek, sobota, niedziela, poniedziałek. Tydzień składa się z 7 dni a dzień 24 godziny. Dni tygodnia określone w następującym porządku: Monday (poniedziałek), Tuesday, Wednesday, Thursday, Friday, Saturday, Sunday.

### SPANIE

Jeśli przytrzymasz przez jakiś czas wciśnięty SELECT. Jest to zależne od tego, czy pojawi się odpowiedni element grafiki. Jeśli będziesz się zregenerować, to walnij się na ziemi (spoko, nie ubrudzisz mundurka) i nie głoduj. Będziesz mógł zauważyć, że pojawi się element symbolizujący jego zmęczenie. Pasek 100% oznacza, że Musashi jest wypoczęty. Nie można wyczerpany bardziej, bo namachał się mieczem zbyt mocno. Podczas wykonywania zadania nie śpij poniżej 40%, bo jeśli dopuścisz do zerowania wskaźnika do pokaźniejszej wartości, to będzie kiepsko. Aby się dospać, wciśnij „X". Dobra rada: jeśli Musashi jest wyczerpany i wepchnij w jego otwór gębowy jedzenie.

### RUCHLIWOŚĆ

Jeśli Musashi jest zmęczony, to ruszanie się będzie bardzo wykończony lub zatrute. BP nie jest w stanie biegać tak szybko jak to zwykle bywa. A wtedy już wiesz, co robić.

#### Memory box (Checkpoint)

W pewnych momentach gry (i tylko wtedy) otworzysz pojawi się opcja „Save" - „Zapisz" lub „nagrać" stan gry. Jeśli tego nie zrobisz, to będziesz kontynuował grę od ostatniego zapisu, a stracisz 50% kasy.

#### Nagrywanie stanu gry

Nie można zapisywać gry (na karcie pamięci) może się to odbywać wyłącznie w gospodzie lub [illegible] etapu' lub w etapie' 6 [illegible] (Topo, Ben, Edo).

### OBSŁUGA PADA

■ [illegible]

▲ [illegible]

✕ [illegible]

● [illegible] zdolności

[illegible] możesz chodzić za[illegible]

[illegible] pasta

[illegible] kamery, zasami zoom in/out

[illegible] Rotacja [illegible]ery zasami zoom in/out

[illegible] Przełączanie pomiędzy trybami walki

[illegible] wskazania o Sub-Menu

[illegible]ość/rotacja kamerą jest możliwa tylko [illegible] eksploracji, nie można [illegible]ować ustawienia kamery, a jedynie przy[illegible]

### CRESTS (HERBY) I SCROLLE

W grze występuje 5 legendarnych scrolli, które przynależą do żywiołów (ziemia, woda, ogień, wiatr, niebo), które musisz uzyskać. Aby zdobyć każdy z nich, musisz pokonać odpowiedniego bydlaka - stwórkę.

**Oto lista efektów działania poszczególnych:**

| Scroll | Zdolności | Efekty |
|---|---|---|
| Normal | Circular sweep | 1)Gasi niektóre płomienie<br>2)Rozwala twardo/duże obiekty |
| Earth | Earthquake | 1)Przenosi duże głazy<br>2)Tymczasowe ogłuszenie otaczające przeciwników<br>3)Uruchamia przełączniki |
| Water | Water shield<br>& #Shoot water bubbles | 1) Tworzy wodną osłonę - uniemożliwia blokowanie<br>Jeden File Elemental Attack<br>2)Platforma na wodzie - tymczasowe<br>3)Gasi płomienie |
| Fire<br>Fire Shield | #Flame | 1)Rozwala płomienie<br>2)Tworzy ognistą osłonę - robiąc łuku przeciwnikom |
| Wind | #Cyclone | 1) Olewa silne wiatry i trujące chmury<br>2)Wierci dziury |
| Sky | #Float | 1)Tymczasowe unoszenie się nad ziemią |

Aby korzystać ze specjalnych umiejętności w sub-Menu wybierz scrolle, które chcesz użyć - na przykład Earth i Normal. Aby wykorzystać umiejętność Earth, przytrzymaj R1 dopóty, dopóki wskaźnik po lewej stronie nie nabije się do końca. Teraz naciśnij „▲" aby wykorzystać umiejętność. Dla scrolli z oznaczeniem ● czyli Water, Wind, Fire powtórz operację. Zauważysz jednak, że wskaźnik się nie nabija - więc przeciwnie. Zanim wskaźnik będzie pusty, możesz przytrzymać „▲" lub ● aby korzystać z innej umiejętności - np. Water aby strzelać bańkami, Fire aby strzelać płomieniami lub Wind aby stworzyć cyklon. Dla Sky procedura jest taka sama, ale zamiast „▲" lub „■" musisz trzasnąć „✕" - unoszenie się nad ziemią.

### Legendarne zbroje

Legenda mówi, że Musashi „zaplombował" niejakiego Wizard of Darkness dzięki pomocy pięciu zbroi. Ale występuje tu 6 zbroi, jeśli wziąć pod uwagę L-cloth. Z pomocą L-cloth możesz zrobić L-glove lub L-quilt. Cóż, możesz wybrać tylko jedną spośród L-glove i L-quilt. Każda legendarna zbroja automatycznie znajdzie się na Twoim wyposażeniu i każda daje Ci dodatkową umiejętność. Na przykład L-belt daje Ci możliwość podwójnego skoku - wystarczy dwa razy nacisnąć klawisz „X" z kolei L-brace pozwala Ci się wspinać przy pomocy miecza.

### HP i BP

Twoje BP będzie często się kurczyć pomimo tego, że HP będzie rosło. Najlepszym odnawiającym przedmiotem jest cheese (ser). Kosztuje około 300 i jest zdecydowanie tańszy od S-revive. Musisz mieć ser tak długo, jak to możliwe. Ser odnawia zarówno BP jak i HP. Im dłużej nosisz ser, tym więcej regeneruje. Czasami nawet całość. Trzaskanie wrogów także odnawia HP i BP. Maksymalna wartość dla HP i BP wynosi 500.

### Bincho Field

Bincho Field to broń „powstrzymująca" wyprodukowana przez armię Thuatquencher, dzięki której różne obiekty można „plombować" w zielonych kryształach, ze akupionę energię Bincho. Cesarstwo Thuatquencher wykorzystuje tą broń do więzienia aluzby na dworze i terroryzowanie całego Królestwa Allucane. W ten sposób uwięziono 35 osób. Niektórzy zostali ukryci w takich miejscach, że Musashi będzie musiał się porządnie wysilić, aby ich znaleźć. Znajdziesz także zarzący się zielony kryształ. Trzaśnij „▲" (Luminat a po krótkiej konwersacji ludziska powinni zostać przetransportowani z powrotem do zamku. Możesz ich tam odwiedzić. Za każdym razem gdy kogoś uwolnisz w Bincho Field Twój max BP powiększy się o 5 i całkowicie zregeneruje.

### Statystyki

***Body:*** Siła Musashiego. Exp rośnie wraz z zadawaniem przeciwnikom (pakowanie postaci).

***Mind:*** Redukuje obrażenia. Exp rośnie wraz z postępami w podróży.

***Fus:*** Połączona siła ataku. Exp rośnie wraz z używanie Fusion.

***Lum:*** Siła ataku Lumina. Exp rośnie wraz z używaniem Lumina.

Maksymalny limit, jaki możesz osiągnąć wynosi Lv 30.

### Limity

*Im więcej używasz Fusion, tym bardziej wzrasta poziom ataku Fusion, to samo tyczy się Lumina. Liczba na każdej tabliczce po lewej stronie informuje o poziomie Fusion, Lumina, Body i Mind. Liczba na każdej tabliczce odpowiada za się poszczególnych parametrów. Im większa wartość, tym większa siła parametru.*

### Sub-Menu

*View List* Lista ocalonych

*Sword* Typ miecza: Normal, Earth, Water etc.

*Armor* Legendarne zbroje

*Item* Wybieranie i używanie przedmiotów

*Techniques* Pokazuje wszystkie techniki, których się nauczyłeś

*Rescue List* Pokazuje nazwiska i numery ludzi, których musisz ocalić

*Time* Ile czasu spędziłeś przed grą

*Level* Pokazuje poziom Fusion, Lumina etc.

*Mission Log* Okno dialogowe

### Obrona/Blokowanie

Trzymając R1 Musashi może blokować atak frontalne - Musashi nie może biegać ani podskakiwać. Nie może także blokować ciosów nadlatujących z boków, z tyłu lub z góry. Można z tego patentu śmiało korzystać np. w sytuacji, gdy znajdujesz się w pokoju pełnym przeciwników - zablokuj, aby mieć chwilę czasu na znalezienie odpowiedniego miejsca do wyprowadzenia ataku. Jeśli znajdziesz się w takiej sytuacji wciśnij „X" podczas blokowania. Musashi zrobi coś miłego.

### Gondola Lift

Gondola służy do transportu do/z pałac... dostęp do niej będziesz miał dopiero w piątym „poziomie". Zapamiętaj, że można skorzystać z jej usług w godzinach od 07.00 do ...0

### ODPOWIEDZI

#### Przedmioty:

1) Wszystkie przedmioty ... wyceniać. Bez wyceny są bezużyteczne.
2) Po wycenie sprzedawaj przedmioty a la kryształy, złote ikony - są nieprzydatne.
3) Nie sprzedawaj ciuchów lub gogli - one się przydają.
4) Nie kupuj chleba, pomarańczy, mleka, ryżu - bo się zepsują.
5) Kup 1 - 3 kawałki ... i trzymaj je tak długo jak to możliwe. Jeśli są trzymane długo, mogą „naprawić" nawet całą HP i BP. Poza tym są tańsze niż ... się nie psują. Używaj podczas walk z ...ami.

#### Podczas wędrówki:

1) Szukaj ukrytych ścieżek i skarbów. Może czasami gdzieś nie możesz wejść, ale przecież możesz w to miejsce wrócić później - a nuż widelec.
2) Szukaj pilnie Minku. Są źródłem HP.
3) Uważaj na Bincho Field. Nie są tylko źródłem BP - dzięki nim zdobywasz także cenne techniki i niezbędne informacje. Niektóre są nieźle ukryte. Czasami będziesz musiał nieco poskakać i powspinać się. Przed opuszczeniem lokacji upewnij się na 100%, że wszystko obejrzałeś i wywróciłeś do góry nogami.
4) Musisz nauczyć się kilka technik Fusion, aby posuwać się do przodu.
5) Gdy Twoje HP spada, możesz zauważyć. Za uważysz, że HP wzrośnie o 4 przy każdym spadku BP. ... wo 10 HP i 8 BP.
6) Zbieraj ... niki (odnawiają BP). ... noszeniu drinków.

#### Skoki:

1) Jeśli gdzieś n... nij się, że nie jesteś ... walki w ... dopiero ... buj wskoczyć.

#### Pola:

1) Wejdź na szczyt ...

#### Wspinaczka:

1. Wspin... zdobędziesz L... Naprz... skaj ■ ...▲"

## OPIS PRZEJŚCIA GRY

### ROZDZIAŁ 1: THE JOURNEY BEGINS

**Początek**

Przeciwnicy: Bee Plants, Blue Soldier 1, Red Soldier 1

Bohater wyrusza w długą wędrówkę, aby odzyskać Luminę - ... miecz. Pierwsze motywy są bardzo proste. Rozwal przeciwników próbując od razu ukraść umiejętność przeciwnikowi. Będziesz musiał wykonać serię podskoków i cięć mieczem ... by wyb... doniczkowe (?) ... strzelających gości. Próbuj także ciskać ... co można uczynić dzięki naciśnięciu przy przeciwniku klaw... ■ lub „▲". Zbieraj wszystko, co się da: monety, serducha, pojemn... Musashi początkowo posiada bardzo słaba broń - lamerski mieczyk zadający małe obrażenia większości wrogów ... o się rzeczy wymusza ... zadanie każdemu kilku ciosów. Cały czas podążaj ścieżką ... przeskocz rzekę, aż dojdziesz do trzech głazów. Przepchnij środkowy kamień tak daleko, jak to będzie możliwe. Uważaj na strażnika - będzie chciał obalić na Ciebie kłodę. Kiedy dostaniesz się do małego strumyczka, staraj się do niego nie wpaść - Musashi nawiewał z lekcji pływania i każda konfrontacja z tonią kończy się stratą HP. Znajdziesz w pobliżu strażnika, który zażarcie wali do Ciebie z grubej rury. Dobrze się ustaw i wyssaj z niego umiejętność strzelania. Ustaw się facjatą w stronę bal znajdujących się po drugiej stronie rzeki i klawiszem ● odpal krótką serię (pamiętaj, że każdy strzał zabiera 1 BP). Bale się przewrócą i będziesz mógł po nich śmiało przejść suchą nogą.

Znajdujesz w jakimś dziwnym, tajemniczym miejscu. Chętnie byś się porozglądał, ale nie ma na to czasu. Wielki kamienny łeb zrzuca na Ciebie wybuchające spiralne ładunki. Nie możesz zbyt długo stać w miejscu, bo to kończy się ... wiesz czym. Biegaj dokoła okręgu rozbijając wszystkie posągi. Są takowe 4. Po rozwaleniu posągu stań na miejscu, gdzie jeszcze przed chwilą znajdował się on sam. Jeśli rozwalisz wszystkie kamienie, to krótka scenka tematyczna wyjaśni Ci, żeś spustoszenie dokonał odpowiedniego. Swoje kroki skieruj w prawo, spiralą kieruj się w górę, omijając toczące się ogromne koła oraz przeskakując kolczatki. Spoko, nie ma możliwości spadnięcia w dół z łoskotem.

**Wewnątrz wieży**

Spiralą kieruj się w górę. Wybij zęby str... perzami, możesz je stopować mieczem. W... shi zatrzyma się i wyrazi swoje refleksje ne... Kontynuuj swoją wędrówkę. Gdy będz... nosem będą się znajdować d... grube, ... cze masz umiejętność strzelania, to zwróć się ... puść serię (jeśli już nie masz strzało...), t... kał, dzwon spadnie na płomienie, gasząc je ... ścieżka zostanie otwarta. Skorzystaj z niej.

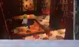
Zostałeś przetransportowany na d... wieży ... jakby znajomą. Znajduje się tutaj także masa ... którego nie mo... posiąść ... pułapka.

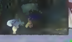
Ukradnij strażnikowi technikę ogłuszania ... strażników, co by swoje parametry ... Zwab któregoś ze strażników w miejsce zapadn... sprowokuj któregoś ze strażników, aby do ... będzie bardzo blisko, cofnij się i przyłóż ... w łeb - zostanie ogłuszony, zatem będzie stać na zapadni ... będziesz mógł śmiało podejść do miecza i go wziąć.

Wielki łeb rozwali wieżę i będzie Cię gonić ... toczyć się za Tobą.

Kiedy Musashi krzyczy „Jump", po prostu podskakuj ... pokonasz w ten sposób kilka murków. Gdy dobiegn... dół okaże się, że głaz nie ma dość i toczy się dalej ... szybko! Oto CB3 - biegniesz w stronę kamery, głaz ... się za Tobą. Musashi biegnie automatycznie. Ty tylko kierujesz nim na boki. Nie przejmuj się przeciwnikami ... nic Ci nie zrobią. Unikaj tylko kamieni, które mogą Cię zastopować, wskutek czego głaz by Cię może zwalcować. Jedynym trudnym momentem podczas tej karkołomnej ucieczki jest motyw wymagający przeskoczenia rzeczki. Musisz podskoczyć zaraz po tym, jak Musashi zakrzyknie.

Po efektownym wkroczeniu do zamku dowiesz się, że księżniczka zostaje porwana ... to Rootick się zowie. Po krótkiej konwersacji ... wiezi Cię w pierści...





...z ognia. Księżniczka krzyknie do Musashiego, aby ten użył Lumina. Przytrzymaj R1 i nabij wskaźnik, po czym wciśnij „▲". Rootrick nieco się ... nie drobnostkami się nie przejmuj. Przejmuj się lepiej tym ... księżniczką, pozostawiając Ci kolesia umilającego czas. Ste... Knight.

### Steam Knight

... ka przypomina przerośniętego, opancerzonego pająka. ... przypatrz się temu, co trzyma w łapach. On będzie Cię ... tym bił, ... się jest gotowy do zadania ciosu - w tym mo... poparzony i podskakuj. Uważaj na parę, która buchа z ... Jeśli ... kula w łeb! Przytrzymaj R1 dopiero w momen... ... „▲" gdy pasek ... nabity. Kilka ciosów zamroczy ... Gdy będzie lekko zamroczony, bez wahania użyj ... Tak ... obrażeń, ale twardziel obudzi się po ... Wró... tą samą techniką co poprzednio. W pewnym ... dostanie takiego ciosa, że szorując swoim żelaznym ... zatrzyma się tuż przed wielkimi wrotami. Całość ... wyjdziesz kulturalnie" na zewnątrz, walcz tak samo ... ając jedynie atakami z powietrza. W końcu robot spadnie z urwiska. Ty zaś - jako że masz dobre serce - oddasz mu, czego zapomniał.

## ROZDZIAŁ 2: A NEW JOURNEY

### Wioska

... rozdział gry (Chapter 2). Musashi obudzi się w ... All ... powitany przez Stewarda Ribsona i Butlera ... Cię, abyś ... kal 5 ... tarych zwojów oraz 35 ... pałacu. Dostaniesz również od niego listę z ... nie zapomnieć się imionami ludzi. Dodatkowo da Ci on spe... który będzie migać, gdy będziesz znajdować się blisko ... osoby - im szybciej miga tym bliżej jesteś.

... zwiedź ... rozmawiaj z ludźmi i odwiedź ... bibliotekę. Idź do gondoli, a ponieważ ta usługa jest narazie nieczynna ... ch dwóch m... przejechać po linie na drugą ... Możesz teraz również do pałacu przechodząc przez przejście obok ... Kiedy poraz pierwszy wejdziesz do miasta najlepiej jest naj... z burmistrzem. Mieszka on w wielkim domu poniżej ... z którego zeszedłeś. Zapukaj do drzwi naciskając „■". W tym momen... ... z zależnością życia ludzi od czasu - jeśli zapukasz do drzwi wcześnie rano to nikt Ci nie otworzy (wszyscy ... śpią). Musisz więc poczekać aż wzejdzie słońce - zapukaj koło 10:30. Burmistrz otworzy i opowie Ci o zaginionym psie i poprosi, abyś go odnalazł. Jeśli to zrobisz to poda Ci on cenne dane na temat uwięzio... ... musisz udać się w góry.

### Wędrówka do lasu Somnolent

... Hawker Steakwood

... Herb Plant, Magician, Maneater, Hopper

... wpraw upewnij się, że masz odpowiednie zapa... ... na prawo od kościoła, przejdź ostrożnie ... idź ... lasu i uwolnij pierwszego gostka ... mów do włoski, przejdź na jej drugi koniec ... teraz zejść niższą ścieżką ... parę odbierze Ci trochę energii, kiedy do niej ... Tu później. Idź w górę i uwolnij kolejnego więźnia ... Wróć do włoski i porozmawiaj z ludźmi.

### Góry Twinpeak

... Maneater, Magician, Maneater

Wróć znów do ścieżki w lesie, a gostek, którego przed chwilą uratowałeś, pozwoli Ci przejść przez wejście do gór. Idź w lewo, przytrzymaj R1 kiedy zobaczysz magika i zabierz mu jego zdolności. Teraz możesz ogłuszyć każdego przeciwnika i bezproblemowo go rozwalić. Obok miejsca gdzie pojawił się magik znajduje się trzeci więzień - uwolnij go (Soldier Lardwick). Następnie użyj mocy magii na królu (King Maneater). Przeskocz dalej, a zobaczysz psa - weź go i rzuć go na drugą stronę. Powinien on wpaść do wody, poczym wydzie na drugi brzeg. Wróć z nim do włoski, zabierając po drodze psa i idź do burmistrza. Powie Ci abyś spytał Jona o więcej informacji - idź do niego (niedaleko wejścia do lasu Somnolent).

### Znajdowanie chleba i wody

Przejdź na drugą stronę rzeki i porozmawiaj z gostkiem - poprosi Cię o wodę i chleb. Udaj się więc do sklepu i kup chleb. Wodę dostaniesz ze studni obok kościoła. Jeśli zobaczysz tam dwie kobiety to będziesz musiał trochę poczekać. Podejdź do studni i naciśnij kwadrat. Kiedy będziesz mieć wszystko co potrzebujesz wróć do gostka. Daj mu chleb i wodę, a on Ci powie, że jest poszukiwaczem skrabów - zgódź się na pomoc w odnalezieniu skarbu.

### Skarb

Więzniowie - Seer Bevealy

Skarby - Old Crown

Przeciwnicy - Red Soldier 1, Green Soldier 3, Herb Plant, Magician, Maneater, Sleepie, Thorny Bushes, Bee Plant

Klucz znajduje się w lesie. Idź więc przez las Somnolent aż zobaczysz znak „Meandering forest". Nie możesz iść dalej ponieważ z ziemi wystają kolce. Musisz przejść umiejętność dużego skoku od skoczka dzięki czemu przejdziesz dalej. Zanim jednak tego dokonasz przeskocz wzgó... rze po prawej, gdzie uwolnij więźnia (Seer Bevealy) i rozwal skrzynię w której znajdziesz koronę (Old Crown). Następnie wejdź do lasu i idź za Leno, rozwalając wszystkich napotkanych przeciwników. Gdy wejdziesz na cmentarz zabierz k... z grobowca po lewej. Wróć teraz i idź na południe. Jon powie Ci, żebyś przyszedł po północy, aby nikt was nie zobaczył. Wróć więc po północy aby go uratować. W zamian opowie Ci on o legendarnych zbrojach.

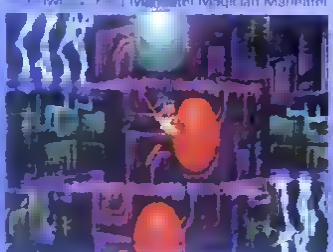
### Pierwsza legendarna zbroja

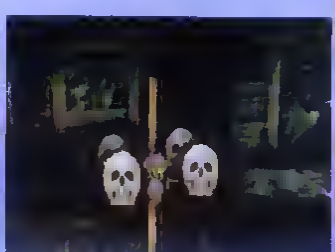
Więźniowie: Mercenary Ma... Sleepie, Shepherd Buffalo, Knight Lardwick, Carpenter Carvey

Skarby: 200 Drans, Old Book, Dagger

Przeciwnicy: Blue Soldier 1, Red Soldier1, Green Soldier3, Magician, Maneater, Herb Plant, Sleepie

Przejdź przez bramę i szybko pobiegnij na drugą stronę. Przejdź za róg i biegnij w lewo omijając magów, gdzie uwolnij więźnia. Skacz ze słupa na słup aby przedostać się na drugą stronę. Idź w lewo do „Memory Box" i wybierz pierwszą opcję. Idź w prawo po ścieżce do góry, wskocz do pudła i weź Old Book schowany za wodospadem. Idź jeszcze wyżej, wejdź do jaskini w której po lewej stronie zna dzie... kolejną skrzynię, a w niej trochę kasy. Wykonaj kilka skoków a znajdziesz się na moście. Zejdź na dół po środkowej lianie aby uwolnić kolejnego więźnia (Shepherd Boetalo). Uważaj bo liana jest pod prądem. Kiedy wydziesz z jaskini będziesz obok rzeki, idź w prawo, przytrzymaj R1 i naciśnij trójkąt, weź drzewo i idź dalej. Udaj się lewo w p... w prawo przejdź obok czerwonego muru, zejdź na dół i uwolnij więźnia (Knight Lardwick). Wróć na górę i idź w prawo aż zobaczysz następnego więźnia, zejdź na dół i weź drzewo, następnie uwolnij więźnia (Carpenter Carvey). Wróć na górę i idź dalej, wejdź do góry, weź drzewo numer trzy i zapamiętaj to miejsce, będziesz musiał tu wrócić, kiedy posiądziesz zdolność podwójnego skoku. Wejdź na górę i uwolnij kolejnego więźnia (Weaver). Idź w lewo i weź czwarte drzewo. Biegnij dalej w lewo aż spotkasz Jona. Za pomocą swojego mecz...ego drzewa a poszukiwacz skarbów zrobi C... tatwę.





### Przejażdżka tratwą

Wi[illegible] O[illegible]tor Tung
Skarby 200 Drans Bracelet

Płynąc tratwą z[illegible]n[illegible] o zbieraniu [illegible]nt M[illegible] się skupić przeskakiwać przez duże skał Powin[illegible] się to udać po kilku próbach Jeśli 4 razy uderzysz w skały to Twoja tratwa rozleci się Ale nie przejmuj się masz nieskończoną ilość kontyuacji Kiedy dopłyniesz do wodospadu zobaczysz dw[illegible] drogi pierwsza pozwo[illegible]na uratowanie więźnia (Doctor), który potrafi Cię wyleczyć będąc w zamku Po jego uwolnieniu wróć się i wejdź ponownie na tratwę Prawa droga poprowadzi Cię w dół wodospadu gdzie obaczysz gostków rzucających różna rzeczy w ciebie Przeskakuj je i zdobądź Bracelet Zejdź niżej (ale nie zeskakuj) aby znaleźć skrzynię z kasą Teraz możesz zeskoczyć na dół i wrócić do wioski

### Generator pary, część 1

Skarby Manuall Aged coin

Idź do lombardu aby wycenić wszystkie przedmioty jakie znalazłeś Kiedy wyjedziesz z budynku, spotkasz burmistrza który z Tobą pogada Powstał jakiś problem z generatorem pary i chce on abyś coś z tym zrobił Nagraj stan gry i porozmawiaj z dozorcą pary Foreseam Udaj się [illegible]pn[illegible] do poszukiwacza skarbów i porozmawiaj[illegible] nim Zjedź teraz po zboczu (po prawej stronie gondoli) na dół Zabierz minkę i wróć na górę Porozmawiaj jeszcze raz z poszukiwaczem skarbów a on da C instrukcję obsługi Idź teraz w kierunku wiatraku i wejdź po zboczu Po lewej znajduje się ukryta ścieżka - jeśli nie pójdziesz odkryjesz następny skarb poczym wróć na główną ścieżkę Teraz [illegible] pośpiesz bo masz tylko 24 godziny na naprawę generatora pary Idź dalej aż dojdz[illegible] do przy zątl po[illegible]rowego i naciśnij X a ciśnienia na zaworze wzrośnie Następnie podejdź do kolejnego i zrób to samo - w sumie jest 8 zaworów które musisz zamknąć w dodatku po kolar Jeśli wszystko dobrze zrobisz czarwone drzwi zamienią[illegible]ię w zielone a Ty otrzymasz więcej czasu Teraz musisz postąpić następująco kiedy znajdziesz się na pierwszym poziomie pobiegnij w prawo i zakręć zawór numer 1 Aby dotrzeć do zaworu numer 3 musi[illegible] wykonać trudny skok na jedną z pomarańczowych obok korytarza, a później podskoczyć do zaworu Wsiądź do windy i wjedź na drugi poziom Wskoc[illegible] na pomarańczową rurę obok windy i wejdź do korytarza Pobiegnij w lewo omijając na razie [illegible]z 5 odnajdź zawór numer 4 i zamknij go Pobiegnij dalej w lewo i zamknij zawór numer 5 Wr[illegible] się do zaworu numer 6 i też go zamknij Wejdź ponownie do windy, wjedź na ostatnie piętro pobiegnij w lewo i zamknij zawór numer 7 No i na końcu, z tryumfalnym uśmiechem zamknij zaw[illegible] numer 8

### Dozorce

Więźniowie - Musician Pianissimeat, Acrobat Sausage, Maid Loiwette
Skarb - 500Drans
Techniki Dashing Pierce

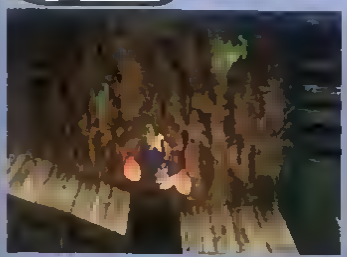
Możesz teraz wrócić używając skrótów lub tą samą drogą którą przyszedłeś jeśli chcesz uwolnić któregoś z więźniów np Musician Pianissimeat niedaleko herbu Ziemi lub Acrobat Sausages [illegible] prawej stron[illegible] rury Kiedy już uwolnisz wszystkich więźniów wróć do wioski
Idź do południowej części lasu Somnolent, gdzie nie mogłeś wcześniej uratować dziewczynę Odwiedź później zamek i porozmawiaj z dziewczyną dziewiątą uwolnioną osobą a ona nauczy Cię nowej techniki Dashing Pierce Porozmawiaj później z Acrobat a on powia Ci że wykona dla Ciebie zadanie, ale musi to zrobić z kimś (Clownem) Porozmawiaj więc z Clownem a on wspólna zgodą [illegible] p[illegible] Zleć [illegible] zna ezenie pomarań[illegible]zy

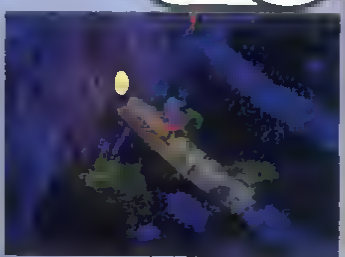
### Góry Twinpeak Poszukiwanie szczytu ziemi

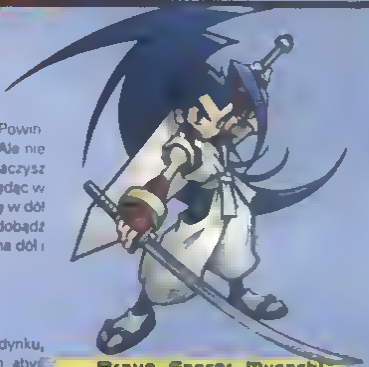
Skarb Longevity Barry
Przeciwnicy Maneater Magician

Wróć do wioski i porozmawiaj z burmistrzem Da C[illegible]on Longevity Barry, co powiększy Twój wskaźnik [illegible]P + 25 jednostek Po rozmowie idź w góry Po drodze nagraj stan gry Idź później w lewo gdzie spotkasz Rootricka z którym wdaj się w rozmowę Wróć[illegible]ię aby zobaczyć czy po lewej stronie [illegible]za stor jeszcze dziewczyna Teraz musisz stawić czoła wyzwaniu Rootricka

*I to by było na tyle w tym numerze W następnym obiecuję (a Aju HIV nie będzie miał czasu) że dokończę opis Gię dostałem trochę późno i tylko tyle zdążyłem spłodzić opisu Myślę że warto się to przyda Achs[illegible] ne grali w BFM bardzo gorąco zachęcam do zapoznania się z tym tytułem bo jest przecudowny Ciao!*







**Brave Fencer Musashi [illegible]USA]**

**KODY DO DOPALACZY:**

N[illegible]akończ[illegible] się HP
80078ab2[illegible] 72
80078ab40[illegible] 2
80078E82[illegible] 2
80078E[illegible]40[illegible]12

Niektór[illegible] częś[illegible] się HP
80078ab80 72
80078bb80172
80078E880212
80078E880212

Szybki wzrost poziomów
80078f88[illegible]

W[illegible] uratowani [illegible]
820[illegible]f80101
800[illegible]f80101
800ba[illegible]101
800[illegible]f80101
800[illegible]f80101
800[illegible]f80101
800[illegible]f80101
800[illegible]f80101
800[illegible]f80101
800[illegible]f80101
800[illegible]01

Wszyscy uratowani[illegible]
[illegible]01
[illegible]01
[illegible]01
[illegible]01
[illegible]101
[illegible]1

Czas 00:00:00
80078E7C0000
80078E7E0000

Zeni z[illegible]
80078EA800A0

Wszystkie części Legendary Armor
800A[illegible]00FF
800[illegible]C00FF

Wyuczone wszystkie 6 technik
800AE[illegible]FFFF

Nieśmiertelność
80121C004115

Nieskończone [illegible]
80121[illegible]0000

# Xenogears

Cóż, Piotrek, biedak zamemógł w tym miesiącu, więc musiałem się zabrać do pracy na większonych obiotach aby kontynuować opis do tej cudownej gry Jednak mnie tylko martwi ze kiedy Scierwo planował opis do tej gry, to nawet mu się w tej jego zakutej pale nie śniło jak jest długa Efekt jest taki że w tym numerze miałemy zakończyć opis, a zajmie on jeszcze pewnie dwa kolejne numery Mój opis będzie bardziej szczegółowy niż Piotrka, bo lubię dokładność

## EPIZOD 15: DESERT DESPAIR

**YGGDRASIL**
Zrób Save a i opuść pokój

**KISLEV BORDER DESERT**
Przeciwnicy Sand Tripper HP 180 Exp 550, G 110, Gigafoot - HP 500, Exp 320, G 220

Tutaj czeka Cię coś w rodzaju mini gry Podążaj przez cały czas na zachód, po drodze omijając miny (-15 HP) unikając strzałów padających ze statków (-1 HP) i starając się nie wpadać na wrogie mechy Kiedy dojdziesz do celu, czeka Cię walka z bossami

Boss Main Gun - HP 1800 Exp 7000, G 0
Boss Small Gun (aztuk dwie) HP 590 Exp 0, G 0
Boss Dora - HP 3000, Exp 13393, G 2000

**AVEH AREA DESERT**
Obejrzyj kilka sekwencji a w pewnym momencie Bart stanie do walki z groźnym wrogiem

Boss Brak nazwy HP 90000, Exp 0 G 0
Kiedy go pokonasz, zobaczysz jedną z najciekawszych scen gry Po jej zakończeniu nagraj stan, obejrzyj kolejną sekwencję, po których zaśniesz.

## EPIZOD 16: KISLEV CAPITAL

**NORTUNE D BLOCK**
Przedmioty pixie jedzenie (dog food)

Nagraj stan gry i przygotuj się do walki Nie musisz pokonać wszystkich przeciwników, ale liczba pokonanych będzie odnośnikiem do tego jaką uzyskasz rangę

Boss Leonardo - HP 500, Exp 300, G 150
Boss Hannich - HP 500 Exp 300, G 150
Boss Verges - HP 500 Exp 300 G 150
Boss Suzann HP 800 Exp 500, G 0
Boss Rico - HP 9999 Exp 0, G 0

Po skończonej walce obudzisz się w znanym Ci już pomieszczeniu Porozmawiaj z doktorem który powie Ci jaką otrzymałeś rangę Oto możliwości

nikogo nie pokonasz - Ranga D
pokonasz jednego przeciwnika - Ranga C2
pokonasz dwóch przeciwników Ranga C1
pokonasz trzech przeciwników Ranga B
pokonasz czterech przeciwników Ranga A

Wejdź po schodach na górę, a zorientujesz się, że jesteś w zajeździe Porozmawiaj z kucharzem znajdującym się przy ladzie, a on zaoferuje Ci dwie rzeczy do wyboru gazetę (DAILY SPECIAL) oraz jedzenie (DISH A 'LA RANK) Rodzaj jedzenie zależy od tego jaką otrzymałeś rangę i wpływa ono na jedną ze statystyk Wybierz co Ci odpowiada i udaj się do drzwi na zachodzie Znajdziesz się na ulicy Poczytaj ulotki porozwieszane na murach, możesz też wejść do domu naprzeciw restauracji, gdzie porozmawiaj dwa razy z małą dziewczynką (tak dla ciekawości) Z ulicy wejdź po drabinie na dach, pogadaj z właścicielem pasa i kup od niego za 5 G pixie jedzenie Zejdź z powrotem na dół i idź na wschód, gdzie dojdziesz do baru Zanim wejdziesz do niego, spotkasz się z Hammerem gostkiem wyglądającym jak wieśniak Porozmawiaj z nim, po czym zaproponuje Ci kilka rzeczy do kupienia Będą to (w nawiasach podana jest cena)

Aquasol (20) Rosesol (100) Zetasol (100), Physisol (10), Mentsol (20), Megasol (50) Survival Tent (150) Metal Jacket (550), Metal Helmet (200), Poison Guard (1000) Sleep Guard (1500) Brain Guard (1500) Guardian Ring (2000)

Większość z tych rzeczy spotkałeś już wcześniej, ale są również nowe Zakup więc Metal Helmet aby pokonać Fei, i jeśli nie pokonałeś wcześniej Suzanne, musisz dokupić jeszcze Metal Jacket. Wyjdź z baru i idź na północ a dojdziesz do dwóch ostatnich domostw w tym sektorze Pierwsze z nich stoi po wschodniej stronie gdzie możesz sprzedać kilka rzeczy ze swojego inwentarza Ich cena zależy od rangi, jaką posiadasz Dom po zachodniej stronie jest zwykłym hotelem więc nie zawracaj sobie nim głowy i idź w północno-wschodnim kierunku Napotkany strażnik powie Ci, że jesteś poszukiwany przez pewnego osobnika Wróć teraz do baru i obejrzyj sekwencję a następnie idź do hotelu Kiedy Citan zapyta Cię, co ma robić, powiedz mu, że na razie musisz odpocząć. Nagraj stan gry porozmawiaj z Hammerem i powiedz mu byle co (jedna z trzech możliwych wypowiedzi) Obejrzyj kilka scen po których znajdziesz się na parterze Idź do wyjścia z bloku „D" (to na północny-wschód od Ethosu), a teraz strażnik Cię przepuści

**NORTUNE**
Możesz teraz udać się tylko w jedno miejsce, więc udaj się tam

## EPIZOD 17: BRAVE BATTLERS

**BLOK C, NORTUNE (BATTLING)**
Kiedy wejdziesz do Bloku „C" powita Cię Rue Coen Porozmawiaj następnie z urzędnikiem stojącym obok wyjścia, który powie Ci wszystko o bitwach Wejdź do innego pomieszczenia, gdzie możesz nagrać stan gry oraz porozmawiać z Hammerem, aby kupić kilka potrzebnych rzeczy Na końcu porozmawiaj z Rue i powiedz jej, że jesteś gotów Po prezentacji sprzętu otrzymasz do wyboru cztery możliwości GET AN EXPLANATION OF CONTROLS (dowiesz się tego samego, co w rozmowie z urzędnikiem), TUTORIAL MODE (walka przykładowa, powinieneś ją zobaczyć) PRACTICE MODE (warto trochę poćwiczyć) oraz BEGIN BATTLE (rozpoczęcie bitwy)

**PIERWSZA WALKA: GANADOR**
Nie ma znaczenia czy wygrywasz czy nie, bo pod sam koniec walki i tak Twój mech się przegrzeje i przegrasz

## EPIZOD 18: SEWER HORROR

**NORTUNE D BLOCK**
Następny dzień rozpoczniesz w hotelowym łóżku Możesz porozmawiać z Citanem i Hammerem Od tego drugiego możesz kupić kilka rzeczy

**BLOK C, NORTUNE (BITWA)**
Idź na pole bitwy (Battling) gdzie będzie na Ciebie czekać Hammer Kup od niego części do Twojego mecha Oto co możesz kupić

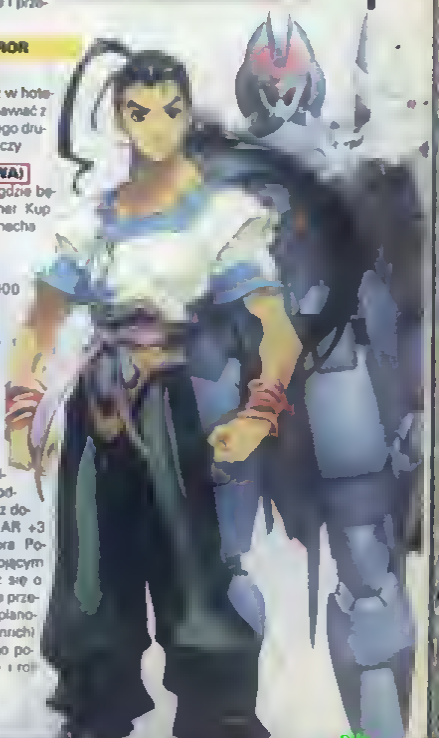
Silnik
V10-2000 (2000), V12-2000 (2600)
Pancerz
WELT-03600 (2200), WELT-04300 (2200)
Uzbrojenie
MS 12 (2500) MS 15 (3500)
Części dodatkowe
Extra Ar +1 (50), Extra Ar +2 (75)

Najpierw dokup części do silnika, a później co chcesz i odnów zapasy paliwa Wyposaż dodatkowo mecha w EXTRA AR +3 otrzymana po pokonaniu Dora Porozmawiaj z urzędnikiem stojącym po lewej stronie, a dowiesz się o zasadach walki oraz o tym, że przeciwnicy z którymi miałeś zaplanowaną walkę (Leonardo i Heinrich) nie zgłosili się Pomimo tego powiedz jej, że jesteś gotów - i rozpoczną walkę

## WALKA

System walki w XENOGEARS jest tak [illegible] FANTASY. Nazywa się on ATB (Active Time Battle), dzięki któremu każda z walczących postaci posiada swój miernik czasu - kiedy jest on pełny, to daną postać można wykorzystać, po czym wskaźnik czasu znowu zaczyna [illegible] aż się napełni.

Gdy rozpoczniesz walkę, zanim [illegible] Wybierz jednego z [illegible] na którą chcesz się skupić. [illegible] góry ekranu widzisz wskaźniki Twoich postaci oraz aktualny i maksymalny poziom HP Poniżej widzisz pasek czasu (tzw. AP wartość aktu). Natomiast z lewej widzimy jest plan walki poszczególnych postaci. Gdy wskaźnik czasu [illegible] z [illegible] pojawiają się przy nim menu [illegible] Jeśli [illegible] atakują, kilka możesz wykorzystać. Niektóre z nich i ich kombinacji wymagają więcej AP niż inne. Ale o tym [illegible] Wróćmy do samej walki - [illegible] wybrać przeciwnika, którego chcesz [illegible] możesz zaplanować [illegible] po czym [illegible] strzałki. Jeśli masz [illegible] wejść atakiem na kilku przeciwników, pojawi się więcej takich strzałek - jest to kombinacja [illegible] tych typów ataków. Wykonanie [illegible] naciskając ▲ (silny atak), ✕ ([illegible] atak), ■ (mocny atak) [illegible] wolne używać tych przycisków [illegible] wydanu komendy ATTACK [illegible] Twojej drużyny podczas gdy wybranego przeciwnika [illegible] a [illegible] dalszych dyspozycji. Tak [illegible]



**DRUGA WALKA: TIN ROBO**
Aby pokonać tego przeciwnika musisz ciągle na niego napierać. Jest on powolny, więc jeśli będziesz ciągle atakować, to nie dasz mu okazji do ataku. Kiedy odejdzie od Ciebie, strzel w niego kilka razy i podejdź do niego. Jeśli przegrasz, to po prostu będziesz musiał walczyć z nim jeszcze raz. Nagroda za wygraną to 300G + 100 jako bonus.

**TRZECIA WALKA: TITAN**
Równie [illegible] przeciwnik. Jest on jednak szybszy i mądrzejszy - ale nie powinien Ci sprawić problemów. Nagroda za wygraną to 700G. Jest to ostatnia walka, więc możesz wrócić do bloku D.

**BLOK D (NORTUNE)**
Udaj się do hotelu. Zagadaj Citana, po czym udaj się na zasłużony odpoczynek. Następnego dnia znów udaj się na pole walki (Batling).

**BLOK C (NORTUNE)**
Jak [illegible] porozmawiaj z urzędnikiem i rozpocznij walkę.

**CZWARTA WALKA: W.SHAVER**
Ten przeciwnik jest dobry tylko w walce na odległość, bo wykorzystuje wtedy swoją najgroźniejszą broń - laser. Natomiast kiedy podejdziesz do niego bliżej, staje się [illegible] bezbronny. Nagroda - 1050 G.

**PIĄTA WALKA: MUSHA**
Podejdź do niego i wal ile wlezie. To tyle na jego temat. Nagroda - 1300 G.

Po ostatniej walce wróć do bloku D i odpocznij.

**BLOK D (NORTUNE)**
Na [illegible] się Rico i opowie Ci o serii morderstw. Zaplanujecie, że on [illegible] do kanałów, aby przeprowadzić śledztwo. Kiedy wejdziesz na górę, zobaczysz, że do Twojej drużyny przyłączył się Rico - jego wyposażenie to: Metal Vest, Power Ring S i Speed Ring. Możesz teraz założyć Power Ring S na Fei, a następnie kup od Hammera Metal Helmet i Jacket. Odnajdź wejście do kanałów (wyjdź z hotelu zachodnimi drzwiami, wejdź po drabinie, idź na północ, a później na zachód) i wejdź do środka.

**KANAŁY NORTUNE B1**
Przedmioty: [illegible] Physisol, Kislev Map.
Przeciwnicy: [illegible] Wasp - HP 77, Exp 980, G 0; Hobgob (szary) - HP 80, Exp 980, G 0; [illegible] Frog - HP 120, Exp 885, G 0.

Idź na północ, a później na wschód (przejdź przez inną ścieżkę), aż znajdziesz skrzynię zawierającą Aquasol B. Wróć się, idź na północ, gdzie spotkasz Rico, który pokaże Ci miejsce pierwszego morderstwa. Wróć się aż do wyjścia, a później [illegible] (przeskocz nad wodą, bo stracisz trochę energii). Idź dalej na południe, a następnie w kierunku południowo-wschodnim, aby znaleźć Physisol. Wróć się, omiń przejście w kierunku zachodnim i idź na południe, aż zobaczysz kolejne miejsce morderstwa. Z tego miejsca wróć się i idź cały czas na północ, później na północny-zachód i ponownie na północ. Znajdziesz skrzynię [illegible] (uaktywniasz ją klawiszem SELECT). Wróć się ponownie, [illegible] na zachód i wejdź po drabinie do sekcji B2.

**KANAŁY NORTUNE B2**
Przedmioty: Cool Shades, Knight Helm, Sewer Keys, Poison Guard, Gallant Belt, [illegible] DX, Mentsol, Bell Amulet, Ether Veiler.
Przeciwnicy: Rotten Sod - HP 850, Exp 5480, G 148; Mullet - HP 418, Exp [illegible] G 0; Batret - HP 150, Exp 1800, G 0.

[illegible] kilka dróg, aby znaleźć wszystkie przedmioty w tej sekcji. Oto jedna z [illegible] następnie na wschód i weź ze skrzyni Cool Shades. Przejdź przez przejście, przeskocz nad znakiem „Zakaz wjazdu" i wejdź po drabinie. Zaprowadzi Cię ona do innej sekcji na tym samym piętrze. Jeśli chcesz teraz zapisać stan gry, to idź na wschód, a potem na południe, po czym [illegible]. Idź na północ, przejdź przez drzwi, dalej na zachód, a [illegible] i zabierz Knight Helm (wyposaż w niego Fei, który ma [illegible] obrony). Przejdź teraz całą drogę z powrotem na północ, wschód, przejdź przez drzwi, później na południe i na dół po drabinie. Przejdź przez przejście i idź na zachód, potem na północ (powinieneś być niedaleko [illegible], którymi wszedłeś z B1). Przejdź i idź dalej wzdłuż muru na północ, [illegible] południe, nie wchodząc w żadne przejście. Powinieneś [illegible] miejsce do nagrywania stanu gry. Zrób Save'a, po czym idź na północ, gdzie w rogu powinieneś znaleźć Rat Sweeper. Kiedy go dotkniesz, Rico powinien automatycznie wyrazić swoją opinię o znalezisku. Kiedy skończy [illegible], naciśnij „X" na nim, a otrzymasz Sewer Keys. Przejdź całą drogę z powrotem na południe, przez przejście na wschód, a potem na wschód, później [illegible] kolejne przejście w kierunku północno-wschodnim [illegible] na zachód i zdobędź Poison Guard, wróć w kierunku wschodnim i idź wzdłuż muru na wschód, aż zobaczysz drzwi prowadzące na południowy-wschód. Wejdź w nie, idź na wschód, przejdź przez przejście prowadzące na wschód, potem na północ [illegible] Belt. Idź teraz cały czas na południe, później na [illegible], dojdziesz do skrzyni z Gold Nugget. Wróć się w kierunku [illegible] zachodnim, później na południe, przejdź przez przejście, następnie na zachód i południe - weź Zetesol DX. Wróć na północ, później na zachód i dalej ścieżką prowadzącą w kierunku północno-wschodnim. Idź na południe, weź Mentsol, idź na północ wzdłuż muru, aż znajdziesz drzwi - i przejdź przez nie. Znajdziesz się w [illegible] z wysoko usytuowanym sufitem i dużą ilością rur. Weź ze skrzyni Bell Amulet, a uczestnicy Twojej wyprawy powiedzą Ci, abyś użył go do zwabienia potwora. Możesz teraz spróbować wejść po rurach, aby zdobyć Ether Veiler. Opuść pomieszczenie, musisz teraz znaleźć jakąś cienką rurę, które jest jak najdalej od miejsca morderstwa (potwór nigdy nie dokonuje morderstw w tym samym miejscu). Idź więc na południe, przez przejście w kierunku południowo-zachodnim, przejdź przez kolejne drzwi na północ i idź cały czas na północ, aż zobaczysz cienką rurę. Stań koło niej i naciśnij „X", a przywołasz potwora.

Boss: Redram - HP 4242, Exp 52424, GP 800
Ciężka walka przed Tobą, ale możesz sobie pomóc używając IRON VALOR (Fei) oraz STEEL FIST (Rico), aby zwiększyć siłę ataku. Aby zwiększyć zdolności obronne, możesz założyć na Rico STEEL BODY.

Kiedy pokonasz Redreme, zobaczysz sekwencję, po której znajdziesz się ponownie w bloku D.

**EPIZOD 19: BATTLING CHAMP**

**BLOK D (NORTUNE)**
Idź do hotelu, gdzie czeka na Ciebie Ri[illegible] (Batling), porozmawiaj z urzędnikiem i rozpocznij walkę.

**BLOK C (NORTUNE)**

**SZÓSTA WALKA: HATAMOTO**
Trudniejsza od poprzednich, gdyż Twój przeciwnik nie ma żadnych konkretnych słabości. Musisz używać różnych ataków, uważając jednocześnie na jego combosy. Nagroda - 1800 G.

**SIÓDMA WALKA: FIREWHEEL**
Prostszy przeciwnik od poprzedniego, ale umie dobrze blokować ciosy. Ma silne ataki o dużym zasięgu. Dużo biega, więc strzelaj do niego używając Ether Bullets. Nagroda - 2500 G.

**ÓSMA WALKA: SILVER STAR**
Jego ataki są szybkie i mają daleki zasięg, ale za to są bardzo słabe. Podejdź więc do niego i wal ile wlezie. Nagroda - 3300 G.

Po tej walce otrzymasz gratulacje od Hammera. Po rozmowie nagraj stan gry i idź poszukać Citana. Po sekwencji zostaniesz wyzwany do walki przez Wisemana.

Przeciwnik: Wiseman - HP 888, Exp 0, G 0
Tym razem możesz już wygrać, ale nie ma to znaczenia. Podczas walki używa on tej samej techniki co RAIJIN - to wszystko, co powinieneś wiedzieć o swoim przeciwniku.

Po zakończonej walce Wiseman opowie Ci o przeszłości Fei'a. Następnego ranka znajdziesz się ponownie w hotelu. Udaj się kolejny raz na miejsce walki i znów porozmawiaj z urzędnikiem.

**DZIEWIĄTA WALKA: STIER**
Teraz dopiero czeka Cię naprawdę ciężka, pięciorundowa walka (do trzech wygranych). Pamiętaj, aby cały czas biegać wokół przeciwnika i starać się nie stawać z nim twarzą w twarz, gdyż jest on dużo silniejszy od Ciebie. Używaj Ether Bullets i ataku przeciwnika z boku lub z tyłu. Kiedy on będzie używał Ether Bullets, staraj się mu przerwać, używając tej samej broni. Jeśli przegrasz, to rozpoczniesz walkę od początku. Powodzenia.

Po walce zobaczysz sekwencję, po której znajdziesz się w pokoju mistrzów.

**EPIZOD 20: GEAR DOCK RAID**

**BLOK D (NORTUNE)**
Drzwi, które [illegible], prowadzą do sypialni, gdzie możesz odpocząć i nagrać stan gry. Po pokonaniu STIERA otrzymałeś rangę „S", co oznacza, że masz teraz większe przywileje (możesz np. sprzedawać rzeczy po wyższych cenach). Jak chcesz, możesz teraz ponownie zwiedzić wszystkie bloki Nortune lub wyjść do mapy świata.

**MAPA ŚWIATA**
Przeciwnicy (na polach): Pecking Duck - HP 200, Exp 612, G 0; Rhino - HP 500, Exp 3360, G 0; Rain Frog - HP 80, Exp 885, G 0.
Przeciwnicy (w lesie): Forest Elf - HP 180, Exp 788, G 0.
Możesz przejść przez las w kierunku północno-wschodnim od Nortune, dojdziesz

**ODPOCZYNEK I ZAKUPY**
Częste spanie jest bardzo dobre. Podnosi to Twoje wskaźniki HP i EP. Sklepy, podobnie jak hotele, są prawie wszędzie. Czasami możesz kupić różne rzeczy od ludzi kręcących się przed nimi. Kiedy pojawi się Menu do kupowania, zobaczysz listę rzeczy do sprzedania oraz ich ceny. W okienku u góry możesz dowiedzieć się więcej na temat konkretnej rzeczy. Aby coś kupić, naciśnij przycisk „←" lub „→" i wybierz ilość sztuk danej rzeczy, a następnie naciśnij X. Małe okienko po prawej stronie pokazuje ilość Twoich pieniężnych zasobów. Kiedy kupujesz wyposażenie dla członków drużyny, ukaże Ci się podobizna - jeśli jakaś postać może nosić wybrany przedmiot, to jej podobizna zostanie podświetlona. Na dole znajduje się informacja o tym, jak dana rzecz wpłynie na statystykę wybranego członka drużyny.

Aby zarobić trochę szmalu, możesz również sprzedać kilka rzeczy. Wybierz przedmioty, których chcesz się pozbyć, zobaczysz cenę, którą oferuje Ci sklepikarz. Pamiętaj, że nie wszystkich przedmiotów możesz się pozbyć.

do fabryki Goliatów, ale nic na razie nie możesz tam zrobić. Po prostu wejdź do Nortune i skieruj swe kroki do jego centralnego dystryktu

**CENTRALNY DYSTRYKT NORTUNE**

Przedmioty - Insulated Ar, Powai Magic, Momento Chain, Knight Mail

Porozmawiaj z żołnierzami stojącymi koło drzwi a oni pozwolą Ci wejść do środka pomieszczenia w którym znajduje się model Goliata Wejdź we wschodnia drzwi i zejdź na dół do korytarza pełnego kur Przejdź przez duże drzwi prowadzące w kierunku zachodnim, a znajdziesz się w spiżarni Wskocz na skrzynię później na półkę za skrzynią i zabierz Ansulated Ar Aby dojść do drugiej skrzyni znajdującej się w tym pomieszczeniu musisz się trochę bardziej pomęczyć Naciśnij przycisk a poruszysz dźwig - skieruj go najpierw w lewo a później w prawo aby nie dotykał żadnego przedmiotu, po czym uderz nim w skrzynie które blokują dostęp do skrzyni Weź z niej Power Magic
Wróć się teraz aż do schodów, wejdź po nich i użyj windy na północy Wejdź w drzwi po zachodniej stronie porozmawiaj z Kaiserem i obejrzyj sekwencję, po czym obejrzyj lustro i weź Momento Chain Wyposaż Rico w niego wyjdź z pokoju i obejrzyj kolejną sekwencję Następnie wróć do pokoju Kaisera i otwórz skrzynię - weź Knight Mail i wyjdź z budynku Po drodze porozmawiaj z Hammerem a znajdziesz się w bloku D

**BLOK A (NORTUNE)**

Po sekwencji znajdziesz się na szczycie budynku Aby dostać się na dół, możesz przejść przez drzwi lub po prostu zeskoczyć Zapoznaj się z nowym terenem i porozmawiaj z napotkanymi ludźmi Wśród ludzi znajdziesz Big Joe - porozmawiaj z nim a on złoży Ci ofertę, że za 5000 G pokaże Ci coś ciekawego Zapłać mu, a on śmiejąc się z Ciebie ucieknie Ale nie przejmuj się, zapłacona kasa zaowocuje w przyszłości Wróć się teraz do bloku D

**BLOK D (NORTUNE)**

Po kilkuset przechadzce spotkasz żołnierzy, którzy chcą z Tobą porozmawiać Po rozmowie i kilku wydarzeniach pójdziesz spać Obudzisz się w nocy Idź teraz do drabiny prowadzącej na dachy budynków Wejdź do góry do wieży obserwacyjnej i porozmawiaj z niebieskowłosą Amazonką Usłyszysz pociąg - kiedy będzie pod Tobą zeskocz na niego Teraz musisz szybko przeskakiwać z wagonu na wagon aż dojdziesz do lokomotywy Jeśli Ci się nie uda, wróć na wieżę i zeskocz ponownie
Gdy uda Ci się szczęśliwie dobrnąć do początku pociągu, znajdziesz się w

**GARAŻ MECHÓW**

Nagraj stan gry, po czym spróbuj otworzyć drzwi na południu, a zjawią się robotnicy Wejdź po skrzyniach, aby wejść w kanał prowadzący na zachód

**KANAŁY**

Przeciwnicy - Hobgob - HP 60

Idź na południe na rozwidleniu idź na zachód aż zobaczysz kratę przez którą będziesz mógł rzucić okiem w dół - zrób to Wróć do rozwidlenia i idź na południe Skręć na wschód, później znów na południe, na wschód i na północ, aż do drzwi - przejdź przez nie

**GARAŻ MECHÓW, MAGAZYN A**

Przeskocz przez skrzynie na zachodzie i wejdź w drzwi prowadzące na zachód

**KANAŁY**

Przeciwnicy - Hobgob - HP 60

Idź teraz na zachód, a później na południe aby wyjść z kanałów Idąc w inne kierunku dojdziesz do różnych krat w ziemi, przez która będziesz mógł spojrzeć w dół D K, kiedy dojdziesz południowym korytarzem do końca, przejdź przez drzwi prowadzące na wschód i obejrzyj sekwencję

**GARAŻ MECHÓW, BIURO**

Przedmioty - Master Key, Frame HP30

Podejdź do półki, na której strażnik zostawił Master Key - weź go Otrzymasz również Frame HP30, w którego wyposaż swojego Mecha przy najbliższej okazji gdy będziesz koło niego Idź cały czas na wschód i przejdź przez drzwi

**GARAŻ MECHÓW, KORYTARZ A**

Przeciwnicy - Swordsman - HP 140, Exp 1092 G 89 Mechanic - HP 333, Exp 850 G 180

Nie masz tutaj zbyt wiele do zrobienia, idź po prostu na wschód, a później na północ

**GARAŻ MECHÓW**

Przedmioty - tylko kasa - 100 G

Obejrzyj maszynę na północnej ścianie aby dostać 100 G Idź dalej na północ.

**GARAŻ MECHÓW, KORYTARZ B**

Przeciwnicy - ci sami co poprzednio - Swordsman i Mechanic

Drzwi na południu możesz otworzyć przy pomocy Master Key, przejdź przez nie wejdź do magazynu

**GARAŻ MECHÓW, MAGAZYN B**

Przedmioty - Beam Coat
Skrzynie na południu otwórz tym samym kluczem i weź Beam Coat Wróć na korytarz, idź na północ i przejdź przez drzwi prowadzące na zachód

**GARAŻ MECHÓW, BIURO B**

Przedmioty - Minigear, Evasion Ring

Kiedy weźmiesz Minigear (leży koło książek), przydzie jego właściciel i wyzwie Cię do walki Po pokonaniu właściciela i jego przyjaciół wyjdź przez drzwi na północy Znajdziesz się w magazynie z którego zaczęłeś zwiedzać garaż Nagraj stan gry i przejdź przez drzwi na wschodzie

**GARAŻ MECHÓW, KORYTARZ C**

Przedmioty - Survival Tent
Przeciwnicy - Swordsman, Mechanic

Idź cały czas jedyną możliwą drogą i nie zapomnij zabrać Survival Tent leżący koło schodów

**GARAŻ MECHÓW, HANGAR**

Spotkasz tutaj gościa, od którego możesz kupić trochę części do Mecha Dokup bowszy Frame i nie zapomnij zregenerować HP Kup także Hot RodG dla Elly, która później przyłączy się do Ciebie Możesz również dokupić kilka rzeczy jeśli uważasz to za stosowane (patrz tabelki w poprzednim numerze PSX EXTREME)
Kiedy skończysz zakupy idź do przycisków umieszczonych na północnej ścianie i naciskaj je, aż pojawi się Weltall Podejdź do niego, naciśnij „O" - aby wejść do środka Teraz wejdź do windy

Boss Rankar R - HP 800 Exp 946 GP 0
Banalnie prosty do pokonania Stosuj najprostsze combosy a wszystko będzie O K

**EPIZOD 21 - NIGHT PURGE**

**NORTUNE**

Po obejrzeniu sekwencji staniesz do walki

Knightknight R - HP 1600, Exp 5670 G 1000
Swordknight R HP 1800 Exp 5570, G 1000
Clawknight R - HP 1800, Exp 5570, G 1000

Po wygraniu trzeciej walki Rico przyłączy się do Twojej drużyny i znowu staniesz do walki

Wandknight R x2 - HP 1000, Exp 5570 (każdy) G 500 (każdy)

Po kolejnym zwycięstwie obejrzysz sekwencję i nagraj stan gry Sprawdź swojego Mecha, możesz go trochę zregenerować i ruszaj do następnej potyczki

Hecht HP 7500, Exp 48106, G 20000
Super Aerod - HP 2000, Exp 0 G 0

**NORTUNE BLOK A**

Przedmioty - M Disk

Elly przyłączy się do Twojej drużyny - posiada ona swojego własnego Mecha Jego wyposażenie to - Magic RodG Lita Ar +1, Beam Jammer Frame HP10

Po rozmowie przejdź przez zachodnie drzwi, aby wyjść z domu Idź teraz na ulicę, gdzie Big Joe oszukał Cię (jest to obok knajpy Wild Cat) Obudź mu, aby znaleźć M Disk i idź do knajpy Wild Cat Sprawdź szafę grającą a odsłuchasz zawartość dysku Jeśli chcesz zmienić członków drużyny to porozmawiaj z kelnerką stojącą obok drzwi możesz zamienić Citana na Rico Udaj się następnie do sklepu, aby kupić Hot Rod, Metal Jacket i Metal Helm dla Elly A swojemu robotowi wsadź Hot RodG, który kupiłeś w garażu Mechów Kiedy skończysz, idź na południe spotkasz po drodze strażników będziesz miał dwie możliwości ominąć ich lub walczyć z nimi (ominą ich) Wyjdź z tego „bloku" Zobaczysz mapę Nortune z której przejdź na mapę świata

I to by było na razie wszystko Postaram się w następnym numerze PSX EXTREME ukończyć opis co by nie ciągnąć go w nieskończoność

**KUPNO SPRZĘTU DO MECHÓW**

Nie wszędzie można kupić ten sprzęt K dy zdarzy znajdziesz miejsce (lub ci wiek), gdzie możesz zakupić rzeczy p jawi się Menu, w którym zobaczysz

*Fuel (paliwo)* - odnawianie zapasów pa we. Po zakupie poziom paliwa (HP) ja na maksa.

*Engine (silnik)* - modernizacja nowy silni ewyższy to się stanie (oczywiście rzadziej zużywa silnika to sam silnik oraz poyen nego silnika paliwa (patrz na drug cyfrę i pomnóż ją przez 100). Pamiętaj, że mom ncjalna ilość paliwa którą wtedy po wa

*Frame (podstawa)* - kupno lepszego p tu Podobnie to poziom HP - jeśli jesteś ulgiem, że ilu zasobie podniesiony p om HP, to pomnóż cyfrę w nawiasie prze 100.

*Armour (pancerz)* - kupno lepszego pancerza, co podnosi wskaźnik obrony. Cyfr w nawiasie pomiędzy wartości obrony pancerza

# TOMB RAIDER III ADVENTURES OF LARA CROFT

## OPIS SEKRETÓW

## LONDON

### Thames Wharf

**Sekret #1** Pierwszy sekret znajduje się na samym początku poziomu. Przeskocz z rozbiegu przez daszek znajdujący się za Tobą. Zabierz tkwiące tam dobre i używając metalowej skrzyni wejdź wyżej. Zeskocz w dół, przejdź wzdłuż ściany i zeskocz w dół. Skocz teraz na drugą stronę, przejdź ostrożnie przez zasieki - znajdziesz sekret.

**Sekret #2** Po wyjściu z budynku, w którym zdobyłeś klucz do windy, zeskocz poniżej. Chwyć się jednej ze szczelin i przesuwając się w prawo wejdź do drugiej wnęki.

**Sekret #3** Gdy wejdziesz na dach (niedaleko włącznika windy) idź do miejsca, gdzie pali się ogień. Przeskocz go, odwróć się w lewo i zjedź po pochyłym daszku. Znajdziesz się na balkonie, gdzie umieszczony jest trzeci sekret.

**Sekret #4** Znajduje się on niedaleko końca poziomu. Skocz z dźwigu na mur, odnajdź ruchomy (niebieski) kamienny blok i wejdź po nim do góry. Skocz teraz z rozbiegu na pobliski dach, gdzie znajdziesz klucz do katedry.

**Sekret #5** Ten sekret znajduje się na samym końcu poziomu. Idąc wzdłuż muru - zobaczysz w pewnym momencie przerwę (wyrwę). Zejdź na sam dół - aż do apteczki.

### Aldwych

**Sekret #1** Znajdziesz go w lokacji, gdzie zjeżdża wiartło. Zaskocz na zbutwiałą płytę, później skok w bok na zjeżdżalnię i kolejny skok na ścianę po drugiej stronie. Chwyć się krawędzi, przejdź w prawo i opuść się trzy razy, gdzie znajdziesz pierwszy sekret.

**Sekret #2** Zejdź na paron drugi (ten bez dziury), pobiegnij na jego przeciwległy koniec. Zobaczysz tam przejście zabite deskami - użyj pistoletów i wejdź do środka.

**Sekret #3** Po użyciu kupionego biletu znajdziesz się na dodatkowym peronie. Trzeci sekret znajdziesz za drzwiami otwartymi przy pomocy symbolu gwiazdy.

**Sekret #4** Wejdź do pomieszczenia, które otworzyłeś symbolem młota, naciśnij przycisk i wdrap się na półkę powyżej.

**Sekret #5** Kiedy na samym końcu poziomu wysiądziesz z pociągu, zobaczysz uciekającego gościa. Pobiegnij za nim, ale z zabiciem go poczekaj aż otworzy drzwi. Wtedy zabij dwóch gostków, naciśnij obydwa przyciski i udaj się do „czerwonego" pomieszczenia na pierwszym peronie.

### Lud's Gate

**Sekret #1** Pierwszy sekret znajduje się na początku poziomu. Przejdź przez pułapkę z opadającym sufitem, przejdź do pomieszczenia obok, zeskocz ostrożnie na dół (uważaj na zasieki) i przejdź do końca w prawo. Tam podciągnij się i wejdź w ciemny korytarzyk.

**Sekret #2** Wchodząc po siatce do góry, skocz do tyłu jednocześnie odwracając się w momencie, kiedy znajdziesz się ponad zieloną klapą. Odwróć się i skocz na drabinę - wejdź do góry. Następnie opuść się i chwyć się platformy, na której znajdziesz sekret #2.

**Sekret #3** Skocz z głowy Sfinksa (bez rozbiegu) na małą platformę z apteczką, z niej na pobliski słup, a następnie wykonaj skok z rozbiegu i chwyć się pochyłu. Podciągnij się, zjedź po pochyłu i wybij się, aby wylądować na platformie z sekretem.

**Sekret #4** Kiedy będziesz przesuwać kamienne bloki, wejdź do góry i skocz z rozbiegu na ścianę po przeciwnej stronie.

**Sekret #5** Kiedy wpłyniesz do lokacji z nurkiem, szybko popłyń w prawo, gdzie w zalanym pomieszczeniu znajduje się dźwignia. Przełącz ją i popłyń do miejsca, w którym możesz wyjść na brzeg. Przeczołgaj się do otworu, który przed chwilą otworzyłeś i wejdź do wody. Weź kryształ, wyjdź drugim wyjściem i przeczołgaj się w kąt sali, wejdź w korytarz, zabij strażnika i szybko wskocz do wody. Wpłyń w ukryty podwodny korytarz. Przy pomocy łodzi podwodnej zabij nurków, którzy się zjawią.

**Sekret #6** Znajduje się on w zalanym pomieszczeniu obok tego z dźwignią otwierającą drogę o pierwszego sekretu.

### The City

Sekret #1 Przeskocz na drugą stronę i stań na platformie w głębi. Chwyć się krawędzi, przejdź w lewo, opuść się niżej i wejdź do małego pomieszczenia, zwanego również sekretem.

## NEVADA

### Nevada Desert

**Sekret #1** Na początku poziomu przejdź przez jeziorko i wbiegnij w wąski korytarzyk. Przepchnij kamienny blok, wejdź do góry, przeskocz przez pierwszą dziurę i ostrożnie zjedź tyłem do drugiej dziury - najlepiej chwyć się krawędzi a potem opuść się niżej.

Sekret #2 Kiedy pierwszy raz skaczesz przez rzekę, chwytasz się ściany. Zamiast wejść do góry na półkę, zejdź na dół na inną półkę, gdzie znajduje się drugi sekret.

Sekret #3 Po przedostaniu się w okolice tamy, po lewej stronie zauważysz zwisającą skałę. Pod nią znajduje się wąski korytarzyk, którym możesz się przeczołgać. Następnie wejdź do góry i zalicz sekret #3.

### High Security Compound

Sekret #1 Kiedy wydziesz z celi, udaj się do celi znajdującej się w lewym rogu po drugiej stronie. Przepchnij kamienny blok, przeczołgaj się szczeliną po lewej, przepchnij drugi blok, a następnie przepchnij pierwszy blok aż do samego końca. Teraz pociągnij drugi blok dwa razy, obejdź go przeczołgując się korytarzykiem i weź apteczkę.

Sekret #2 Kiedy odzyskasz pistolety, wróć się do korytarzyku niedaleko zamka, którym wyłączyłeś turbinę. Zabij strażnika i przy pomocy jego karty dostępu otwórz drzwi na końcu korytarza.

### Area 51

**Sekret #1** Gdy otworzysz klapę, dzięki czemu spadniesz na otwartą przestrzeń, szybko zabij strażnika czającego się po prawej stronie za filarem. Jeśli tego nie zrobisz szybko, to strażnik włączy alarm i zamknie tym samym wejście do sekretu. Podejdź do otwartej kraty i zalicz pierwszy sekret.

**Sekret #2** Gdy użyjesz pierwszego dysku, stań na platformie koło poruszającego się dźwigu, podskocz i strzel w kratę w ścianie (musisz podskoczyć). Wskocz w korytarz i idź do końca, gdzie znajdziesz sekret.

**Sekret #3** W lokacji z pojazdem UFO skocz z rozbiegu w otwarte drzwi na ścianie. Omiń lasery, dojdź do ekwanum, wskocz do niego i zabierz sekret.

## SOUTH PACIFIC ISLANDS

### Coastal Village

**Sekret #1** Wejdź na skałę znajdującą się obok plaży, z niej skocz na półkę, przejdź w prawo, skocz teraz na następną półkę, gdzie znajdziesz sekret.

**Sekret #2** Przejdź obok bagna i wdrap się na pierwsze drzewo po lewej stronie. Przejdź na skały, z nich przeskocz na gałąź i znajdź kamień. Idź na drugi koniec gałęzi, gdzie zobaczysz powyżej wnękę. Wejdź w nią, a znajdziesz amunicję.

**Sekret #3** Kiedy uzyskasz dostęp do dalszej części wioski (zamkniesz kratę korbą), następnie przejdziesz pomiędzy dwoma domkami i zabijesz dwóch tubylców, obróć się w prawo i wejdź do ciemnego korytarzyka.

### Crash Site

**Sekret #1** Przeskocz po liściach na bagnach prawie do samego końca. Kiedy będziesz miał już skoczyć na suchy ląd, wtedy popatrz na ścianę po lewej stronie - zobaczysz małą jaskinię - oto Twój pierwszy sekret.

**Sekret #2** Kiedy zestrzelisz dinozaura wiszącego na linie, wskocz i chwyć się wystającej

gałęzi (naprzeciwko wodospadu)
**Sekret #3** Kiedy zabijesz „mega" dinozaura, wejdź na drzewo rosnące po lewej stronie i zabierz apteczkę (sekret)

## Madubu Gorge

**Sekret #1** Będąc w jaskini po drugiej stronie rzeki otwierasz kretę blokującą przejście nad wodospad Jeśli chcesz znaleźć sekrat - nie przeskakuj wodospadu ale „wskocz do niego"
**Sekret #2** Zanim wejdziesz do lokacji z drugim kajakiem, ustaw się tyłem do krawędzi skały i skocz do tyłu Zjedź po pochyłni, chwyć się krawędzi, przejdź w prawo zeskocz na pomost - z niego akocz na półkę skalną, dalej przez wodospad Znajdziesz się w chacie kryjącej drugi sekret
**Sekret #3** Po przepłynięciu większej części drogi znajdziesz się w grocie, gdzie z lewej strony widzisz wodospad a z prawej korytarz którym musisz spłynąć nizej Jeśli popłyniesz w lewo do wodospadu i pokonasz prąd rzeczny, to przepłyniesz przez wodospad i znajdziesz się w jaskini z trzecim sekretem

## Temple of Puna

**Sekret #1** Po akcji z dwoma toczącymi się głazami zabij wszystkich przeciwników, wejdź ponownie po schodach (na samą górę) i skocz z rozbiegu na drugą stronę Chwyć się krawędzi, przejdź w lewo i wejdź w przejście, w którym znajdziesz jedyny sekret w tym poziomie

# ANTARCTICA

## Antarctica

**Sekret #1** Będąc na pokładzie statku (zaraz przed wskoczeniem do łódki) idź w prawo W pewnym momencie zobaczysz przejście, w którym znajdziesz pierwszy sekrat
**Sekret #2** Drugi sekret znajdziesz w ciemnym tunelu, przez który przepływasz łodką Wyjdź na brzeg, zapal flarę, zjedź po pochyłni, chwyć się pomostu i wejdź w wąski korytarzyk. Idź w prawo a znajdziesz sekret #2
**Sekret #3** Ostatni sekret znajduje się w chacie która jest na samym początku poziomu Jednak aby się do niej dostać, potrzebujesz klucz znajdujący się na samym końcu poziomu (!) Kiedy otworzysz śluzę, popłyń motorówką aż do miejsca, gdzie zobaczysz po lewej stronie miejsce do zacumowania Wydź na brzeg, zejdź niżej i w prawo gdzie znajdziesz niezbędny klucz, po czym wróć się do samego początku poziomu

## RX-Tech Mines

**Sekret #1** Znajdując się w lokacji z wagonikami wdrap się na samą górę, następnie skocz na drabinę, zejdź trochę w dół skocz do tyłu z odwrotem i chwyć się krawędzi Wejdź do małego pomieszczenia z sekretem
**Sekret #2** Kiedy zjedziesz środkowym wagonikiem i po wykonaniu tam zadanie wrócisz do lokacji ze wszystkimi trzema wagonikami, udaj się do pomieszczenia, gdzie był prarwszy sekret Nowe drzwi zostały otwarte - znajdziesz za nimi drugi sekret

**Sekret #3** Na końcu po[illegible] przejdź po wiszącym [illegible] kę znajdującą się pon żej niego Uważając na stwory skacz z półki na półkę aż znajdziesz trzeci [illegible]

## Lost City of Tinnos

**Sekret #1** Przebiegni przez [illegible] kryształ i wdrap się do góry Przeskocz [illegible] most i odnajdź n ewidzialna półk[illegible] prowadzące do gniazda o[illegible] Gdy [illegible] dziesz, wskocz z rozbiegu do gniazda kt[illegible] cego w sobie pierwszy sekret
**Sekret #2** Pamiętasz mi[illegible] w kt[illegible] przełączałeś dźwignię aby zejść w dół? Wajcha na ścianie po lewej stronie otwiera „czasowe" drzwi prowadzące do sekr[illegible] Przełącz ją biegnij na dół gdzie musisz przełączyć następną wajchę Biegnij dalej obok kolumny z ogn am[illegible] później po [illegible] dach po prawej i na lewo Przebiegnij obok dwóch ogni na łańcuchach i na most Skocz w prawo i zjedź po pochyłni na dół przejdź przez drzwi gdzie znajdziesz sekr at
**Sekret #3** OSTATNI SEKRET W GRZE! ! aby go zdobyć, musisz zrobić tak Kiedy znajdziesz się w miejscu, skąd droga prowadzi w cztery różne miejsca z maskam idź tam gdzie są bagna Weź maskę i uciekając przełącz dźwignię która otworzy nie tylko wyjście ale i drzwi do sekr atu Wr[illegible] w miejsce, gdzie droga się rozwidla i udaj się do lokacji z wiszącymi na łańcuchach ogniami Powinieneś zobaczyć tam[illegible] ny blok na który możesz się wspiąć i zdobyć ostatni sekret

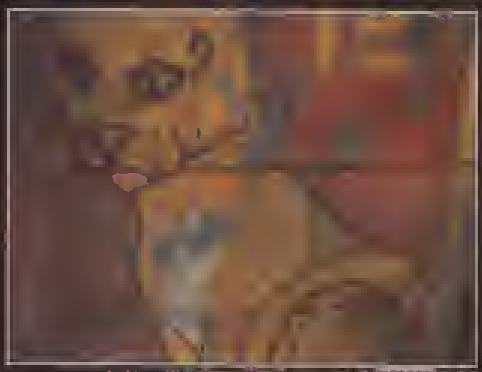
# OPIS BONUSOWEGO POZIOMU W TOMB RAIDER 3

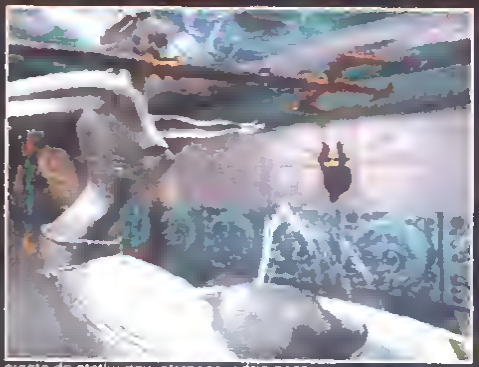
Jeśli zbierzesz wszystkie sekrety (59) lub użyjesz kodu (he he), to otrzymasz dostęp do dodatkowego poziomu Po zakończeniu właściwej rozgrywki nagraj stan gry na kartę pamięci i po powrocie do menu głównego dzięki funkcji „Load" wybierz ALL HALLOWS
Rozpoczynając ten poziom nie posiadasz na składzie niczego oprócz pistoletów Aby ukończyć pomyślnie ten poziom musisz w pewnym momencie mieć maksimum energii, więc bądź ostrożny

Pobiegnij na drugą stronę lokacji, wejdź na filar i wskocz na metalowy podest Z niego na następny, z owego na kolejny i na jeszcze jeden Wejdź na pomost powyżej, z rozbiegu skocz na wprost i weź flary Obróć się, skocz na pomost pośrodku, chwyć się siatki pod sufitem i idź w lewo, po czym opuść się na dół Podłoga pod Tobą się zapadnie, a Ty znajdziesz się w bibliotece Weź apteczkę, skocz na szafę z książkami, idź w lewo i podciągnij się do korytarze powyżej Przełącz dźwignię i zejdź po półkach na sam dół Wejdź teraz na inną szafę z książkami, a z niej wskocz na budowlę pośrodku Podciągnij się i skocz z miejsca na ścianę, w której widzisz szczelinę Chwyć się jej, przejdź w lewo i przełącz dźwignię (nie zapomnij zabrać apteczki) Zejdź na dół, odnajdź przejście, które przed chwilą otworzyłeś i szybko przebiegnij po podłodze, zanim się zapadnie Przełącz tam kolejną dźwignię i wróć z powrotem chwytając się siatki pod sufitem Wejdź znów na budowlę pośrodku, a z niej przedostań się na półkę z książkami, gdzie byłeś na początku poziomu Wejdź w korytarz z dźwignią, obróć się, skocz i chwyć się sufitu Przejdź do końca w lewo, puść się, a następnie szybko chwyć się krawędzi poniżej Wejdź na samą górę, gdzie znajdziesz klucz Wróć się kawałek, zeskocz na dół i zjedź liną w dół Gdy przejedziesz ponad szpikulcami wystającymi z ziemi, puść się - w przeciwnym wypadku wyjedziesz po pochyłni z budynku i stracisz życie Stań na krawędzi, popatrz w lewo, a zobaczysz wąski przesmyk Skocz i wejdź w niego, przejdź na drugą stronę i opuść się niżej Otworzy się tajne przejście, a Ty wejdź w nie Idź do końca korytarzem, zeskocz na dół chwyć się siatki podwieszonej pod sufitem i idź do momentu, aż się zapalisz. Wtedy przejdź jeszcze kawałek i opuść się do wody Przepłyń do końca, uważając na tłok wydź na brzeg

Przeczołgaj się wąskim korytarzykiem i naciśnij przycisk Możesz wyjść teraz wyżej i wziąć apteczkę Wróć się i wejdź po metalowych kratach na górę Ostrożnie podejdź do zapadni stań tyłem i wejdź na nią - kiedy się zapadnie od razu chwyć się krawędzi i podciągnij się Możesz teraz przeskoczyć bezpiecznie na drugą stronę a wrócisz do znanej już lokacji Idź do końca, podciągnij się i zeskocz do dziury znajdziesz [illegible] w wodzie Wyjdź na brzeg, podejdź do drzwi i otwórz je znalezionym kluczem Idź w prawo, znów wskocz do wody, popłyń w lewo, a później w prawo Wyjdź na brzeg zabij goścka i psa, wejdź po metalowych płytach do góry I tak oto skończyłeś w 100% grę zwaną TOMB RAIDER 3 Do następnego razu

AJU





prosto do statku powietrznego, gdzie pogadaj z Hectorem i oddaj królową pod jego opiekę. Pobiegnij teraz nad urwisko pokonując most, tam jakiś głos każe zamknąć Ci oczy - zrób to. Poczekaj aż ktoś pozwoli Ci je otworzyć, a następnie wejdź do jaskini. Porozmawiaj tam ze starą kobietą, która udzieli Ci pomocy jeśli ułożysz układankę (postępuj wedle podpowiedzi kobiety). Wyjdź z lasu, przejdź przez most i idź w lewo - wejdź ścieżką do góry. Zobaczysz tam drzewo, pod którym leży łuk oraz strzały - weź wszystko. Zejdź na dół - do strumyka, odnajdź kamień na którym widnieje wizerunek dzika i umyj łuk w strumieniu. Obróć się, zaczaj się i poczekaj na dzika - kiedy się pojawi, zastrzel go. W jego pysku znajdziesz pierścień, który zabierz, a następnie użyj saklawki na „krwistej" ziemi. Wróć teraz do starej kobiety, porozmawiaj z nią i oddaj jej wszystkie „zdobycze". Idź teraz przespać się (zczaj wieczór). W pewnym momencie obudzi Cię kobieta - porozmawiaj z nią, wyjdź z jaskini, a wrócisz do statku powietrznego - a nim z powrotem na plażę. Zagadaj Actyonna - dowiesz się, że królowa nie wróciła - i połóż się spać. Następnego dnia idź do tajnego korytarza (przez drabinę i okno) i porozmawiaj z gostkiem od szczurów. Ułóż drugą łamigłówkę (musisz uratować szczura), a dostaniesz niebieską kulę. Wróć do przejścia, włóż niebieską kulę w otwór w ścianie i zapamiętaj kombinację wyrytą na kamieniu. Idź do końca korytarza, przejdź przez drzwi, a staniesz oko w oko z Meljenzem i strażnikami. Podnieś wazę stojącą po lewej stronie i rzuć nią w strażnika, następnie szybko przeflirtuj się pomiędzy nogami Meljanza, przejdź przez drzwi. Znajdziesz się w sali tronowej - obróć się, weź włócznię stojącą obok drzwi i przy jej pomocy zablokuj drzwi. Idź w stronę tronu, obejdź go i ułóż układankę - tron się przesunie, odsłaniając tajne przejście. Zejdź na dół, idź w lewo i do góry po schodach. Znajdziesz się w pokoju z rzeźbami i układankami. Ułóż pierwszą łamigłówkę, a pojawi się rzeźba, którą dokładnie obejrzyj. Znajdziesz następną część układanki - skleć ją w całość. Rób tak, aby pojawiły się wszystkie cztery rzeźby. Wejdź po tej ostatniej do góry i dalej po schodach. Odnajdź widelec, wróć do schodów i wejdź na górę. Zobaczysz drzewo, obejdź je dookoła i użyj widelca na ziemi pod drzewem - w ten sposób staniesz się posiadaczem skarbu - kryształowej kuli. Udaj się teraz do pokoju z posągami, a Twój „skarb" zadzwoni, zaś Ty wysłuchasz opowieści o dziwnym miejscu. Idź teraz do korytarza koło tronu i skręć w lewo. Na końcu kolejnego korytarza znajdziesz układankę z drzewem. Musisz teraz włożyć widelec do otworu, a następnie ułożyć układankę. Wyjdź przez otwarte drzwi, a znajdziesz się w mieście, skąd udaj się do rybaka. Porozmawiaj z nim, a on da Ci kryształ, który musisz przekazać Annie - jego córce. Wróć do miasta, przejdź sekretnym przejściem i idź drugim korytarzem do następnej zagadki logicznej. Ponownie włóż widelec i ułóż układankę. Kiedy tego dokonasz, otworzą się drzwi. Korytarz za nimi doprowadzi Cię do pokoju z lwem, gdzie ustaw planety, przejdź tajnym korytarzem i wyskocz przez okno. Udaj się do domu po prawej, wejdź po schodach i porozmawiaj ze stojącą tam kobietą (nie zapomnij zapytać o Annę) idź teraz do małego domku znajdującym się po prawej stronie schodów prowadzących do jeziorka. Wejdź do środka i pogadaj z kobietą, po czym wyjdź z Anną z budynku. Kiedy będziecie na zewnątrz, Anna ucieknie, a Ty nie mając zbyt dużego wyboru udaj się do knajpy. Porozmawiaj tam z Lascoytem i Servagiem, zadawaj im pytanie w następującej kolejności: SOLDIER, ANNA, CREON, QUEEN, SERVAGE. Po rozmowie wejdź po schodach, teraz w ostatnie drzwi po prawej. Następnie wyjdź i porozmawiaj raz jeszcze z Servagiem - na jego pytanie odpowiedz „Yes', czyli „tak', i raz jeszcze wdaj się z nim w rozmowę. Wejdź w pokój po drugiej stronie i porozmawiaj z osobami przebywającymi w pokoju. Kolejność wypowiedzi to: CREON, CREON, MELJENZ, FATHER, SARVAGE. Kiedy wraz z Anną opuścicie pokój, biegnij do ogrodu z drabiną. Tam daj Annie kryształ jej matki, dzięki czemu przekonasz ją do pomocy. Wróć teraz po drabinkę do pałacu i do pokoju z lwem (uważaj na straże). Wyjdź na dziedziniec, idź do pierwszych drzwi po prawej stronie i wjedź windą. Rozejrzyj się po pomieszczeniu i weź worek, teraz przekonaj Annę aby weszła do niego. Idź do strażnika na mieście i powiedz mu, że w worku masz królową, którą musisz wrzucić do wody, a on przepuści Cię bez problemu. Idź do hangaru, wejdź na pierwszy statek po lewej stronie i wypuść Annę. Teraz automatyczna sekwencja przeniesie Cię na lodową planetę. Po wylądowaniu idź do wioski, gdzie spotkasz mieszkańców. Pokaż im odznakę, a zaprowadzą Cię do igloo, gdzie po sekwencji zaśniesz. Gdy się obudzisz, zorientujesz się, że jesteś uwięziony. Użyj noża na linie, a następnie przywiąż linę do patyka leżącego na ziemi i wsadź go w otwór w suficie. Następnie wejdź po linie i zeskocz na dół. Skieruj się teraz do igloo stojącego pośrodku, gdzie na podłodze zobaczysz trzy kawałki układanki, które zabierz. Wyjdź z budynku i wejdź do igloo stojącego po lewej stronie względem tego, z którego właśnie wyszedłeś. Przy pomocy zabranych przed chwilą kawałków dokończ całą układankę, następnie zejdź na dół, obróć się w prawo - zobaczysz ceramonię darowania Anny bogom. Wróć do początku korytarza, przejdź drugim wejściem do sześciokątnego pokoju, obróć się i szybko otrzaśnij drzwi. Za pomocą noża odetnij maskę łuny go na statuie) i załóż ją. Teraz wydarzenia same się potoczą, a Ty znajdziesz się koło Anny. Uwolnij ją używając niezastąpionego noża, porozmawiaj z nią - Anna użyje swojego kryształu i popatrzy w oczy posągu. Szybka stań w miejscu, gdzie pojawi się gwiazda i naciśnij ją. Teraz kolejno podchodź do dziecka, mężczyzny, kobiety i na końcu do Słońca. Po sekwencji zabierz posążek i wyjdź z pomieszczenia. Po sekwencji obróć się w lewo i idź w kierunku jakiejś nieodwiedzonej. Kiedy będziesz stał przed nią, skręć w lewo, obejdź skałę i szybko wbiegnij do jaskini. Przebiegnij przez nią, a znajdziesz się po drugiej stronie góry. Podejdź do pilota i porozmawiaj z nim, a następnie obejrzyj kolejną sekwencję. Będąc na wyspie popatrz z pikiem, a potem z królem. Idź do miasta, gdzie odbywają się wyścigi krabów, zabierz linę, następnie postaw na jakiegoś kraba - a nóż coś wygrasz. Porozmawiaj ponownie z królem i poczekaj aż przybędzie Hector. Przywiąż linę do statuy i podnieś ją (musisz spróbować dwa razy). Kiedy uda Ci się ją postawić, poproś króla aby zabrał Cię na wyspę, gdzie żyją prawdziwi Bogowie. Zostaniesz przeniesiony na miejsce... Na wyspie czekać będą na Ciebie trzy łamigłówki. W pierwszej musisz ułożyć posążki według kolorów, prawidłowa kolejność to: niebieski, czerwony, żółty i zielony. W następnej musisz ułożyć zwierzęta: ptak, dzik, ryba, krab. A w ostatniej ustaw planety w następujący sposób: Ziemia, gwiazdy, Księżyc, Słońce. W ten sposób otworzysz wejście do tunelu, idź korytarzem, aż zostaniesz zabity (!), po czym połknę kryształową kulę kobiecie. Idź dalej, aż zostaniesz zabity ponownie (!), a znajdziesz się w kotle kobiety. Kliknij na kryształ - dowiesz się wszystkiego, co tylko będziesz chciał. Kiedy dostaniesz brązową kulę, obróć się i naciśnij na zieloną część w podłodze. Będziesz teraz na balkonie, gdzie znajdziesz drugą część, po czym kontynuuj się do wieży, idź do drugiego pokoju i zabierz pochodnię. Wróć z powrotem, połóż pochodnię i brązową kulę na wieży. Po sekwencji zabierz „niebieską rękę" i udaj się na statek powietrzny. Kiedy wylądujesz, pogadaj z Actyonem i wróć na statek. Wskocz na statek Kreona, uwolnij Annę przy pomocy noża. Kiedy Meljonz zaatakuje Cię, szybko idź w prawo - on wypadnie przez burtę. Wróć na statek powietrzny i obejrzyj sekwencję. Kiedy Anna Cię opuści, udaj się do gostka od szczurów (przejdź tajnym korytarzem) przez pokój z lwami i porozmawiaj z nim, zadając wszystkie możliwe pytania. Idź do biblioteki, wejdź po schodach i zabierz oko delfina. Udaj się teraz do pokoju z delfinami i włóż oko do oczodołu delfina. Otworzysz w ten sposób kolejny tajemny korytarz. Wejdź do labiryntu i przedostań się do pokoju z czaszkami - idąc labiryntem uważaj na miejsca, w których pojawiają się minotaury. Kiedy przejdziesz labirynt, spotkasz Creona. Użyj szybko „niebieskiej ręki" na maszynie. Pobiegnij za Creonem przez dziurę w ścianie do następnego pokoju. Ponownie użyj „niebieskiej ręki", ale tym razem skieruj ją na mutanta. Następnie obróć się i wróć do pokoju z czaszkami. Podnieś z ziemi brązowy kryształ i użyj „ręki" na kryształ.

I tak oto skończyłeś grę pt. ATLANTIS, THE LOST TALES. Moje gratulacje.

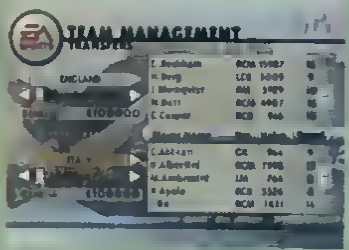
# FIFA 99

ACE

[illegible] na [illegible] Wam w skompletowanego D eam Teamu [illegible] zapoznacie się z zagranicznymi ustawieniami formacji które urozmaicą i ułatwią Wam grę

## DRUŻYNY I ZAWODNICY

Zaczniemy od najlepszych drużyn dostępnych w grze Inter Milan, AC Milan, FC Barcelona, Manchester Utd., Bayern M Juvent Arsenal Real Madryt, Dortmund, Fiorentina Lazio Parma Ajax to drużyny światowej klasy z jedną z nich powinieneś wiązać swoje nadzieje na przyszłe sukcesy Drużyny te posiadają największy potencjał w swych składach mają chociażby dobrych za-




wodników, na kontach góry szm lu „Kaszan pasowoc „wzmocnić Twój Team TRANSFERS (w TEAM MANAGEMENT) - za odpowiednią sumę możesz kupić nowego zawodnika lub opchnąć jakiegoś cienia (chyba że drużyna, której chcesz zdjąć zawodnika ma już 25 ne posiada wystarczającej ilości gotówki mozesz mieć maksymalnie 25 zawodników

minimalnie 16 (nie zapomnij wprowadzić nowego „mięcha" do składu)

W PLAYER EDIT masz okazję „dopieścić" zawodników Przez odpowiednie przestawienie punktów (Player Attribute możesz zwiększyć danemu piłkarzowi np. siłę przyspieszenie kontrolę nad piłką itp Jednak zwiększając jedną cechę automatycznie obniżasz drugą Im lepszy zawodnik (czyt. droższy) tym więcej ma takich punktów Maksymalna wartość pojedynczej 16 nowy stan zmienionymi para

Teraz topowych" zawodników Aby wyglądało to w miarę przyzwoicie podzielę piłkarzy na formacje obronę pomoc i atak (w nawiasach podana drużyna, w której gra)

OBRONA

Kesperzy P Schmeichel (Man Utd) D Seaman (Arsenal) Der Saar (Ajax) A Kopke (O Marsylia), F Barthez ( Lama

Obrońcy P Maldini (AC Milan) L Thuram (P al) R Rios (Atl Mad) M Nadal (Barcelona) E Sniy (Bar nal) F Hierro (Real M) R Carlos (Real M) M Desailly (Chelsea) L Blanc (O Marsylia) B Lizarazu (Bayern Munich), J Kohler (Dortmund) M Sammer (Dortmund)

POMOC

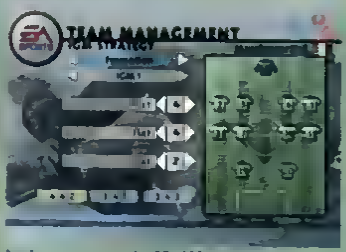
Zawodnicy Y Djorkaeff (Inter M) Z Zidane (Juventus), A Di Livio (Juventus), A Ortega (Sampdoria), O Juninho (Atl Mad.), M Luis Enrique (Barcelona), V Rivaldo (Barcelona), C Denilson (Real Betis), C Raul (Real M) F Redondo (Real M), M Overmars (Arsenal) G Zola (Chelsea) S McManaman (Liverpool) D Beckham (Man Utd) J Okocha (PSG), T Hassler (Dortmund) A Moller (Dortmund)

ATAK

Zawodnicy A Shearer (Newcastle), G Weah (AC Milan) G Batistuta (Fiorentina) O Bierhoff (AC Milan) A Calcio (Inter M) A Del Piero (Juventus) M Salas (Lazio) C Vieri (Lazio) P Kluivert (Barcelona), D Bergkamp (Arsenal) M Owen (Liverpool)

## STRATEGIE

W FIFIE '99 istnieją 3 dostępne w czasie gry strategie




(podczas meczu wciskaj SELECT) IGM 1 - w takim ustawieniu wychodzisz na płytę boiska, IGM 2 - ustawienie defensywne IGM 3 - atak

IGM 1 strategia podstawowa (neutralna) W TEAM MANAGEMENT możesz zmienić ustawienie drużyny To, jakie wybierzesz, zależy od stylu gry jaki preferujesz Jeśli lubisz atakować, to dobrym ustawieniem będzie 4-3-3 3-4-3 oraz 3-5-2 (jedna linia pomocy) Jeżeli preferujesz defensywny styl gry 5-3-2 5-4-1 będą odpowiednie dla Twoich potrzeb Możesz eksperymentować z ustawieniami, co zabierze Ci trochę czasu, ale przynosze wymierne skutki

Każdą z linii (obrona, pomoc, atak) możesz zmodyfikować tak Itak obrone kontratak lub zawodnicy w linii prostej, pomoc linia płaska lub ustawienie DIAMOND (dwóch na skrzydłach dwóch pośrodku jeden za drugimi, atak podobnie jak dla pomocy

IGM 2 - strategia obronna Stosuj ją, gdy widzisz że przeciwnik ostro pogrywa lub jeśli Twoja drużyna jest okaleczona (kartoszki, kartoszki ) Nie głupie byłoby włączenie strategii defensywnej przy prowadzeniu z dobrym przeciwnikiem - będziesz wtedy grał na utrzymanie wyniku Atakowanie przy włączonym IGM 2 jest utrudnione zawodnicy są cofnięci na swoją połowę

IGM 3 atak Dzięki tej strategii będziesz mógł skutecznie napierać na bramkę przeciwnika Pamiętaj włączając IGM 3 posyłasz zawodników do ataku uważaj na kontratak wyprowadzane przez przeciwnika

Istnieją także 4 „dodatkowe" strategie uruchamiane kombinacją przycisków ai ofensywna (Twój zawodnik przy piłce)

- wciśnij L2+R2 i trzymaj, teraz trójkąt jeden z pomocników (lewe lub prawe skrzydło) uwalnia się od obrońców i biegnie wzdłuż linii autowej do końca boiska, jest to doskonała okazja do podania i próby dośrodkowania na pole karne
- wciśnij L2+R2 i trzymaj, teraz krzyżyk atakujący ruszą na pole karne, wymijając przy tym obrońców przeciwnika dobra okazja do wypruszenia piłki (R1)- uważa na „spalonego" bi defensywna (przeciwnik przy piłce)
- wciśnij L2+R2 i trzymaj, teraz kwadrat wszyscy obrońcy ruszają do przodu i dobre do wymuszenia „spalonego")
- wciśnij L2+R2 i trzymaj, teraz kółko Twoich zawodników znajdujących się najbliżej piłki będzie się starało odebrać ją przeciwnikowi

## STRATEGIA

IGM TRATE Y tutaj ustalisz strategię dla konkretnej formacji (IGM 1, 2, 3) Możesz dla każdej formacji osobno przyporządkować inną strategię Przesuwając pasek na skali ustalisz czy zawodnicy mają grać defensywnie ( ofn na Twoją połowę) neutralnie (bez z czy taz defensywna (piłkarze będą się trzymać połowy przeciwnika) UWAGA strategia w znaczący sposób rzutuje na przebieg gry

## POZYCJA NA BOISKU

POSITIONING tutaj zmieniasz pozycję piłkarzy na boisku Odpowiednie przestawienie graczy spowoduje lepsze „przepływ" piłki, akcje będą się lepiej „kleiły" zawodnicy będą się asekurować Możesz przesunąć atakującego do przodu pomocnika posłać dalej na skrzydło, cofnąć obrońcę - co by uszczelnić obronę Do każdej strategii (IGM-y) możesz zaprogramować inne ustawienia pozycje graczy

Teraz kilka (pomijam podstawowe)

ZAGRANIE GŁOWĄ / PIŁKA W POWIETRZU

Strzał na bramkę kółko

podanie „na banię" do zawodnika z Twojej drużyny - kwadrat

podanie „pod nogi" do zaw z Twojej drużyny - krzyżyk

WOLEJ / PIŁKA W POWIETRZU

Strzał z przewrotki - kółko (2x)

podanie z woleja do zaw z Tw drużyny kwadrat (2x)

podanie z woleja „pod nogi" do zaw z Tw drużyny - krzyżyk (2x)

## ZAGRANIA TECHNICZNE

Rainbow flick L2+kw al unik/lewo L2+x unik/prawo R2+x obrót o 360/lewo L2+kółko, obrót o 360/prawo - R2+kółko flick over R2+kwadrat, podanie „piętką" do przodu - L2+R1, „udawanie" faulu R2+L1

TIPS

A Calcio z Interu M to Luis Nazario De Lima czyli Ronaldo (brak licencji)

zrobić przewrotkę naciskaj kółko naciskaj je jeszcze raz i trzymaj Gdy już uda Ci się dojść do wprawy, będziesz mógł popisać się naprawdę efektownym zagraniem

Unikaj z Musz uważać, aby atakować p w ten sposób od tyłu Sędzia jest bezwzględny (z małymi wyjątkami) i z miejsca wyciąga czerwony kartonik

R1 to „wyrzucenie" piły ale można z pomocą tego zagrania łatwiej polować bramkarza Jeśli mieli ak na " walnij R1 + kierunek Strzelisz i może po nim utrudniając bramkarzowi jego robotę

Jeśli strzelasz z dystansu po naciśnięciu kółka szybko walnij L2 lub R2 podkręcisz piłkę, wprawdzie bramkarz zblokuje Twój strzał ale posle futbolówkę aut (rzut rożny a to szansa okazja do zdobycia bramki

- Rzuty rożne są najlepszą okazją do zdobycia bramki Posłij piłkę do zawodnika korzystając z „celownicza" (2x R1) i naciśnij krzyżyk Podaj do zawodnika znajdującego się najbliżej bramki przeciwnika Gdy już dostaniesz piłkę ybko + runek Poczekaj dobrze motyw Gdy będziesz przegrywał możesz grać „na rożne" starają się w pełni wykorzystać okazję do strzelenia bramki

Bramkarz broni automatycznie ale można mu móc R2 i 1 „zgarnięcie" piły trójkąt uszczypiąca a

Jeśli grasz z komputerem i chcesz odebrać mu piłkę naciśnij kółko a na kwadrat jest to skuteczniejszy sposób

# NBA Live 99

AJU

Poniżej znajdziecie kilka porad i spostrzeżeń dotyczących NBA LIVE 99. Nie będę skupiać się nad taktyką gry gdyż z tym każdy Gracz powinien poradzić sobie sam.

**1.** Rzucając do kosza, zawodnik wyskakuje w górę i oddaje rzut. Jeśli jednak naciśniesz **X** zanim dojdzie on do najwyższego punktu skoku, to poda on piłkę do innego zawodnika. Zagranie to pomoże Ci w zmylaniu obrońcy i otworzy koledze z drużyny drogę do kosza.

**2.** Aby w finezyjny sposób zapakować piłkę do kosza, musisz nacisnąć jedną z kombinacji **L2+■**, **L2+●** lub **L2+▲**. Oczywiście Twój zawodnik musi znajdować się już prawie pod samym koszem. UWAGA: musisz puścić **R1** czyli bieg.

**3.** Jeśli podczas akcji naciśniesz **L2+X**, to podasz piłkę do zawodnika znajdującego się niedaleko kosza, który gotowy jest do wykonania wsadu. Wykonasz w ten sposób tzw. Alley-Up. UWAGA: jeśli po naciśnięciu tej kombinacji zawodnik nie poda, oznacza to, że nie można przeprowadzić takiej akcji.

**4.** Jeśli drużyna przeciwna często zabiera Ci piłkę, próbuj wykonywać zwody. Najprostszym, aczkolwiek skutecznym jest tzw. crossover, wykonywany klawiszem ■.

**5.** Również dobrym sposobem na omijanie zawodnika kryjącego jest wykonanie takiego zwodu. Stojąc z piłką w rękach naciskasz **R2** a następnie jeden z kierunków - aby się wychylić. Teraz szybko puszczasz **R2** naciskasz ■ oraz przeciwny kierunek do tego, w którym się wcześniej wychyliłeś. Jeśli dobrze Ci pójdzie - znajdziesz się pod koszem, gdzie możesz zapakować piłkę. Jeśli nie, to przynajmniej miniesz obrońcę.

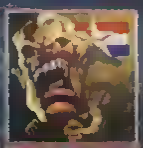
**6.** Jeśli wybrałaś tryb Arcade, to najprostszym sposobem na zdobycie piłki jest podejście do zawodnika z piłką i naciśnięcie przycisku ●.

**7.** Warto wejść do opcji Trening i zapoznać się z możliwościami każdego ze swoich zawodników. Każdy z nich lubi z innego miejsca pakować, a także ma swoją ulubioną „klepkę", z której bardzo często trafia.

# DEAD IN THE WATER

HIV

**Dr. Graves** -



**Sergeant Steel** -

**Diljeri Dave** -

**Barry and Brad Buff** -

**The [illegible] Family** -

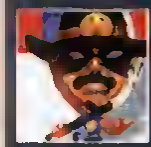
**[illegible] Meddler** -

**[illegible] 7** -

**Ebony Justice** -

**Agent X** -

**Officer J.B. Nightstick** -



**Kandy, Brandi and Mandy** -

**Vikki Vein** -

# DDR Dance! Dance! Dance!

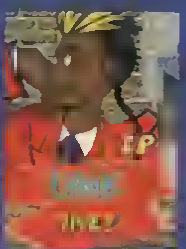
HIV

[illegible] dotam zapewne nie każdy się na tańcu [illegible] żywo. Ja się [illegible] ale postanowiłem opisać wszystkich zawodników występujących w grze DANCE! DANCE! DANCE! Zatem do dzieła. Dobry taniec [illegible] ce ja wybiję ?!).

**Hitomi (Hip-Hop)** - laski pracują dużo rękami, więc dosyć niepewnie wspomnę, że to yogue, ale fani Janet Jackson mi nie uwierzą (w wykonaniu Hitomi przypomina to styl rozpropagowany przez w/w artystkę - nie wiem, jak tonizuje się nazywał. Przy rytmicznej nacy nóg, jej ręce prasuje różnie [illegible] Do najbliższego zadośćuczynienia typowe [illegible] przejścia figurowe, dobrze wkomponowane na wiązanie tchnienie [illegible] zabawy w remizach.

Oto przykładowe wysoko punktowane układy dla Hitomi:

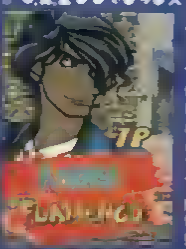
1 ✕✕■■▲→●✕✕▲→●
2 ■▲▲▲●✕→✕
3 ●✕✕●→▲▲✕↓✕←←▲
4 ■■▲●▲●→✕→●→▲▲→●
5 ✕▲●✕▲●▲●.←●.→▲.→●




**Lynx (Jezz)** - dawne to, ba z zasady jazzu jako taki się nie tańczy. Nic to, facet tańczy coś w rodzaju hybrydy hip-hopu (ale się tak wyraża). Typowe kroki baletowe Lynx próbuje zaaranżować w stylu hip-hopowym (co dwiętnie widać podczas przejść). Ogólnie można powiedzieć, że jest to łabędź pośród kur, który nie wie, jak się dziobie drobne ziarno.

Oto przykładowe wysoko punktowane układy dla Lynxa:

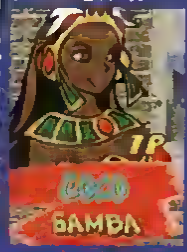
1 ✕▲■■●●
2 ■ ■●■↑■
▲▲■●■↑■●
4 ▲▲✕✕→●▲▲
5 ●.▲.▲●● ←●→●✕■●↑●




**Andre (Flamenco)** - tancerz flamenco porusza się jak paw, wykonując to charakterystyczne szpanerskie, naburmuszone ruchy. Taniec towarzyski? Tak, tylko że zabrakło tu partnerki. Typowe dla flamenco drobne kr[illegible] które [illegible] może punktować za stopowanie. Temu gościowi brakuje tylko kastanietów (takie „klapaczki"), dzięki którym by sobie sam wybijał rytm. No i byłka mu trzy!

Oto przykładowe wysoko punktowane układy dla Andre:

1 ✕●●▲✕▲■■✕
2 ●▲■■✕●✕●✕→✕
3 ●●■▲→■✕.→→●
4 ▲✕●▲■
5 ●●■■✕→✕




**Coco (Sambo)** - oglądasz czasami transmisje z zakończenia karnawału w Rio de Janeiro? Skąpo przyodziane niewiasty potrząsają smakowicie wyglądającymi pośladkami, wywijając jednocześnie nagimi torsami (???) - przyprawiają o ból głowy. Nie ma co ściemniać - Coco tańczy dokładnie tak, jak samba tańczyć się powinno. Wiele bym się na obraził, gdyby taki „samba sztuka" tańczyła w barze go-go, w którym przesiaduję od rzutu do rzutu z kilkoma zgł(łed.)ami...

Oto przykładowe wysoko [illegible] dla Coco:

1 ●●■●■✕
2 ✕.●.●✕✕
3 ▲✕●●✕.↑■
4 ✕●✕●■ ↑●✕↑●■↑●✕
5 ●●.● ▲●▲.■✕

**George (Rockabilly)** - czy widzisz z filmów, jak wygląda nowoczesny kowboj, co to żuje gumę z wdziękiem spada z konia podczas rodeo? Tak, ze Wschodnia George. Facet tańczy jak ostatni szpanerek, co podkreśla swoim strojem. Elvis to jego brat. Szkoda jano, ż na parkiecie wykonuje ruchy, jakby nogą zamiast gnój, a gestykulując rzuca przed kolnera o kolejną kolejkę. „I am macho!" - co w wolnym tłumaczeniu znaczy „Jestem George". Wiedniacki, choć dosyć spontaniczny taniec z licznymi elementami typowymi dla country - tylko tak można skwitować tego jegomościa.

Oto przykładowe wysoko punktowane układy dla George'a:

1 ●●■■▲▲✕.→■
2 ■■▲▲●▲✕
3 ▲▲●●▲●↓✕
4 ▲●✕✕.■■▲
5 ●✕▲▲

**Michael (Cossack)** - o, ciekawy gość. Pomimo niezle brzmiącego imienia, facet pochodzi z kraju, w którym ostatni kroch na gieldzie narobił niezłego zamieszania na całym świecie. Tak, te Ruskie z krwi i kości. Czołgiszcz-kosiarz - oto jego styl. A tak na serio - Michael czerpie inspirację z tańców ludowych. Wierzga nogami aż miło! Wyskakuje przed ekran, mecze jak dnk, udowadniając, że do umiejętnego wykonywania rosyjskich tańców ludowych nie wystarczy jedynie dobre chęci, „kter gorzały" i niezle jadło, ale i poważna krzepa. Harasz!

Oto przykładowe wysoko punktowane układy dla Michaela:

1 ▲■▲●✕●▲■●▲↓✕.→▲
2 ✕▲■■●→●.✕.↑→●
3 ●▲●●■▲
4 ●✕●✕.↑■▲■■▲●
5 ▲■●.●.▲■■↑■▲.↓✕.→✕.✕

**Jennifer (Tap)** - angielska uczennica pilnie ogląda filmy z Fredem Astarem w rolach głównych. No i wyrosła z niej niezła .. stepująca lepetka. Elegancko wybija rytm swoimi podkutymi blachami butami (tuż tuż mam, tyle że nie do stepowania, hihihi!), co ułatwia wyczucie rytmu. Porusza się z niewiarygodną gracją, płynnie przechodzi między figurami. Jej układy wyglądają efektownie.

Oto przykładowe wysoko punktowane układy dla Jennifer:

1 ●▲✕■■●→▲
2 ●▲■↓→●■▲●▲▲✕
3 ✕●✕●■■●■■✕■
4 ■●✕●■■●■■✕■
5 ●.✕✕▲●.▲✕▲●●■

**Brian (Brook)** - jakiś tłuścioch tańczy breaka? Hihihi! Facet ma do zaoferowania mało figur typowe breakowych - np. butterfly lub swipes. Uprawia freestyle, czyli łączy style - szczególnie dobrze widoczne są nalecałości z funky. Ale cięte oko zauważy także elementy electric boogie (fala). Facet niece rozśmiesza (faldujący tuszcz), ale nadle łączy figury i płynnie przechodzi między poszczególnymi stylami. Trzeba zauważyć, że tancerz ten nie używa freezów, co dla stylu breakowego było energiej zmiłem nie[illegible]nowym (lata 80.).

Oto przykładowe wysoko punktowane układy dla Briana:

1 ■✕▲✕.▲.✕.↓✕.▲.▲↓▲
2 ■✕●▲✕
3 ▲■✕.✕.↓●
4 ▲▲✕✕■↑▲↑●.✕.●✕
5 ▲▲●✕■↑●.✕

## PRACTICE

Pamiętaj, że tylko tutaj [illegible] wszystkie dostępne kroki taneczne i na [illegible] się wszelkich „wariacji na temat". Oprócz tego, dzięki odpowiedniemu wskaźnikowi dowiesz się, ile wynosi granice błędu podczas wykonywania ruchów (granice czasowe, tak orientacyjnie).



Pita

DEVIL DICE (japońska nazwa - XI) to gra podporządkowana pod gatunek tzw. Action Strategy Puzzle. Od Gracza wymaga przede wszystkim szybkiego myślenia. Zasady są na pozór niezwykle proste. Stając po kościach do rzucenia, musisz je obracać po polu do gry [illegible] lonym na kwadraty, z których co jakiś czas wynurzają się kolejne kości. Na każdej ściance kostki widnieje pewna liczba oczek (od 1 do 6). Twoim zadaniem jest ułożenie kostek w ten sposób, aby utworzyć łańcuch (ciąg) ścianek w taki sposób, aby można je „podnieść do kwadratu". Zatem obok siebie musisz zebrać 3 trójki lub np. 6 szóstek. Jeśli tego dokonasz, dostaniesz odpowiednią liczbę punktów, a kostki składające się na łańcuch „wyparują". Jeśli nie będziesz się uwijać w odpowiednim tempie, to pole gry zostanie zawalone przez kostki, co jest równoznaczne z końcem Twojego żywota. [illegible] czyż nie? Nie! Zabawa nie byłaby prosta i przyjemna dla laika, gdyby akcja posuwała się naprzód 10 razy [illegible] [illegible] Zatem DEVIL DICE wymaga długiego treningu, [illegible] pocwiczyć, bo jest to przy okazji wspaniała gra multiplayerowa, ustępująca jedynie takiemu hiciorowi wśród multiplayerówek, jak BOMBERMAN WORLD. Można grać zarówno we dwoje, jak i przy pomocy Multi-Tapa - w pięciorę. Jatka maksymalnie zapewniona. Oto garść porad z mojej strony. Mam nadzieję, że przydadzą Ci się one, przyczyniając się jednocześnie do Twojego lepszego samopoczucia.

## PORADY OGÓLNE

Jeśli łańcuch „wyparowuje", czyli kostki „zapadają się pod ziemię", to możesz szybko przejść na znajdującą się obok kość, po czym szybko ją dołączyć do łańcucha (zostanie elegancko podeń podpięta, punkty się nabijają). Oczywiście na górnej ściance musi się znajdować ilość oczek odpowiadająca łańcuchowi.

Jeśli łańcuch wyparowuje, to bezstresowo możesz zeskoczyć („X") z kostek na pole i po nim buszować. W ten oto sposób możesz dotrzeć do znajdujących się w pewnej odległości kostek i przy użyciu siły mięśni przepchnąć daną kostkę w kierunku łańcucha (przepchnięta kostka zostanie elegancko podeń podpięta, punkty się nabijają). Pamiętaj jednak mudiaku, że każda kostka będzie się ścierać (niektórym ani to się te [illegible]), więc przyłączy się do łańcucha tylko w przypadku, jeśli na górnej ściance będzie się znajdować odpowiednia ilość oczek (tyle oczek, ile oczek na kostkach w łańcuchu). Które kostki się przewracają, a które nie - to musisz zgadć we własnym [illegible]

Do każdego łańcucha możesz podpiąć kostkę w takiej pozycji, gdzie na górnej ściance znajduje się tylko jedno oczko - obrysowane na białym tle. To pole jest uprzywilejowane. Zatem, jeśli akurat jakiś łańcuch wyparowuje, to jeśli uda Ci się [illegible] do niego tak ustawioną kostkę podłączyć [illegible], wtedy z planszy znikną wszystkie kostki, które na górnych ściankach mają akurat ten znak. Trudne to do wykonania, ale jak już się uda, to... punkty będą się nabijać.

## CO OZNACZAJĄ GWIAZDKI?

Zacznę od tego, że w trybie Puzzle musisz wykonywać wszystkie czynności w określonej [illegible] ruchów. Np. poziom 19 pozwala Ci na wykonanie [illegible] 8 ruchów. Lecz jeśli uda Ci się wykonać to [illegible] zadanie (ułożyć odpowiedni łańcuch), w mniejszej ilości posunięć (sygnalizuję to w 4 ruchach!) niż ustawa przewiduje, to dostaniesz gwiazdkę. Taka zasada panuje na pierwszych 100 poziomach. Jednak aby dostać gwiazdkę, najczęściej musisz mieć postawione zadanie [illegible] (łańcuch [illegible] 4 czwórek), co by własny łańcuch postawić [illegible] każdym 1000 poziomów możesz dostać na każdym z nich 2 [illegible] [illegible] za to, że ułożysz odpowiedni łańcuch (6 szóstek), następnie [illegible] gwiazdka należeć Ci się będzie (nie spadnie z nieba, [illegible] jeśli [illegible] tego w 14 lub mniej ruchach. Łatwo nie będzie.

[illegible] poziomów tu od zarysem, tak na wszystkich nie zdobędziesz [illegible], możesz o tym zapomnieć. Zatem [illegible] jestem [illegible], to są najwyżej uda Ci się dokonać tej [illegible] na [illegible] 1, 18, 23, 28, 40, [illegible] 80, 82, 86, 87 i 90 [illegible] na [illegible]. Ale jeśli komuś się uda wyciągnąć gwiazdkę na [illegible] pozostałych poziomów, to bardzo proszę o poinformowanie mnie o tym fakcie. Z góry dzięki.

### *Ile poziomów zawiera tryb Puzzle?*

Może Cię to zdziwi, ale w trybie Puzzle czeka na Ciebie 1100 poziomów (to nie jest żadna pomyłka - 1100!!!). Pierwsza setka poziomów jest [illegible] od początku gry (oczywiście musisz przejść jeden po drugim, co by kolejne [illegible] aktywować). Zatem jeśli je wszystkie pomyślnie ukończysz, to uzyskasz [illegible] - dodatkowy tysiączek poziomów w prezencie - masz tak [illegible] w każdym z poziomów znajduje się sześć kostek, ze stworzenia z których łańcuchów masz 20 posunięć. Ufff...

## Tryb Trial

Gdy skończysz grę, oprócz punktów ujrzysz dziwny ciąg liter składający się z 3 znaków. Co one znaczą? Są to Twoje stopnie (zaawansowania). Pierwsza litera odpowiada za Twój wynik, druga za największy łańcuch, a trzecia odpowiada za maksymalną ilość punktów za największy łańcuch.

Wynik:
D: 0 - 999
C: 1000 - 9999
B: 10000 - 49999
A: 50000 - 99999
X: 100000+

Łańcuch:
D: 0 - 4
C: 5 - 9
B: 10 - 29
A: 30 - 49
X: 50+

Punkty za największy łańcuch:
D: 0 - 99
C: 100 - 249
B: 250 - 499
A: 500 - 2999
X: 3000+

## Jak uaktywnić 15 obrazków w trybie Puzzle i czemu w ogóle one służą?

Po ukończeniu określonej ilości zadań w trybie Puzzle otrzymujesz bonusowy „obrazek". Nie jest on niczym innym jak jedynie teksturą stanowiącą tło pod polem zmagań. Oto sposób na zdobycie 15 obrazków:

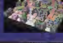
Obrazek #1 - ukończ pomyślnie wszystkie zadania od 1 do 10
Obrazek #2 - ukończ pomyślnie wszystkie zadania od 11 do 20
Obrazek #3 - ukończ pomyślnie wszystkie zadania od 21 do 30
Obrazek #4 - ukończ pomyślnie wszystkie zadania od 31 do 40
Obrazek #5 - ukończ pomyślnie wszystkie zadania od 41 do 50
Obrazek #6 - ukończ pomyślnie wszystkie zadania od 51 do 60
Obrazek #7 - ukończ pomyślnie wszystkie zadania od 61 do 70
Obrazek #8 - ukończ pomyślnie wszystkie zadania od 71 do 80
Obrazek #9 - ukończ pomyślnie wszystkie zadania od 81 do 90
Obrazek #10 - ukończ pomyślnie wszystkie zadania od 91 do 100
Obrazek #11 - w trybie Trial osiągnij co najmniej 30 poziom
Obrazek #12 - w trybie Trial zdobądź co najmniej 10000 pkt. w Time Limited
Obrazek #13 - utwórz łańcuch składający się z co najmniej 20 kostek
Obrazek #14 - wykręć ponad 250 pkt. w Time Limited
Obrazek #15 - za łańcuch musisz uzyskać co najmniej 4210 pkt.

### Aby uaktywnić dany obrazek:

Wejdź w głównym menu do Option, później Config, następnie wybierz opcję Gallery - powinna pojawić się Twoim oczom tablica z odkrytymi przez Ciebie obrazkami. Wystarczy wybrać dowolny odkryty obrazek i potwierdzić operację. Teraz wróć do głównego menu i w trybie Trial możesz do woli cieszyć nim swój wzrok w podczas Time Limited.

## Multiplayer

Pamiętaj, aby w walkach [illegible] wych nie pozwolić zwalić się na ziemię, [illegible] będziesz miał przechlapane. Przypomnij sobie Prawo Murphy'ego i nie będziesz mógł się wgramolić na żadną kostkę [illegible] wołowanie zapewnione.



W sumie to wszystkie najważniejsze informacje, które chciałem [illegible] Szanowny Czytelniku, przekazać. Na koniec powtarzam bardzo ważną wskazówkę, którą umieściłem swojego czasu w recenzji gry DEVIL DICE (PSX EXTREME #14) - pamiętaj, że kostka do rzucenia jest zbudowana w ten sposób, że suma oczek na przeciwległych ściankach wynosi 7! I pamiętaj, nie [illegible] pełną parą, bo będziesz [illegible] zawsze, gdy [illegible] w [illegible] przez okno [illegible]

Na koniec pragnę napisać [illegible] zacytować [illegible] („Alea iacta [illegible] „The Die is Cast" [illegible] („Kości [illegible] rzucone), Juliusz Cezar

# STREET FIGHTER ALPHA 3

KALI

## TRYBY

**SAIKYOU** - masz mniejszą siłę ataku oraz mniejszy wskaźnik Guard Power

**MAZE** - twoje ciosy są DUŻO silniejsze, ale to i dla przeciwnika. Gdy zostaniesz trafiony, Power-Up, wyświetlany za przeciwnikiem, znika, a przegrywasz całą walkę

**CLASSICAL** - grasz jak w X-ISM. Ale nie masz wskaźnika SC i GP!

## LEGENDA

p - pięść
t - kopnięcie
d - dół
g - góra
P - pięść Punch LP/MP/HP niska/średnia/wysoka
K - kopnięcie Kick LK/MK/HK niska/średnia/wysoka
PP/KK dwie pięści/nogi wykonujące ruch
PPP/KKK trzy pięści/nogi wykonujące ruch
qcf - zwierć kółka do przodu - d,df,p
qcb - zwierć kółka do tyłu - d,db,t
hcf - pół kółka od tyłu do przodu - t,db,d,df,p
hcb - pół kółka od przodu do tyłu - p,df,d,db,t
360 - pełne koło na padzie
720 - dwa pełne koła na padzie
(air) - można wykonać także w powietrzu
/ lub
Charge - naładuj na jakiś czas, a następnie wykonaj ruch
SC - Super Combo - wykonywane, gdy miernik na górnym pasku jednego poziomu paska Super Combo
OC - Ono
GP - Guard Power - wskaźnik pod energią - maleje w momencie trzymania osłony. Gdy dojdzie do zera - postać nie może

## TABELKA UMIEJĘTNOŚCI W ZALEŻNOŚCI OD WYBRANEGO ISM

| zdolność | X-ISM | Z-ISM | V-ISM |
|---|---|---|---|
| blok w powietrzu | brak | jest | jest |
| Air Recovery | jest | jest | jest |
| Ground Recovery | brak | jest | jest |
| Teonte | tylko DAN | jest | jest |
| Wskaźnik Guard Power | duży | zmniejszony | zmniejszony |
| szybkość napełniania SC/OC | mała | średnia | duża |
| Koszt Zero Counter | nie ma ZC | 1 SC + 1 GP | 50% OC + 1 GP |
| Siła uderzeń | x1.2 | x1.0 | x0.8 |
| Skuteczność bloku | x0.8 | x1.0 | x1.0 |

# LISTA CIOSÓW STREET FIGHTER 3

**Uwaga: po lewej stronie jest, w jakim ISM dany cios jest dostępny. Na samym końcu wymienione są Super Combosy, które można zrobić tylko z poziomu 3**

## PODSTAWOWE UMIEJĘTNOŚCI

**Blok** - trzymaj z tyłu
**Niski blok** - trzymaj dt
**Ground Recovery** - naciśnij KK przy upadku na glebę
**Air Recovery** - naciśnij t / d + PP po dotknięciu w powietrzu
**Taunt** - t / p + SELECT
**Rzut** - z bloku - t / p + PP / KK (air)
**Tech. Hit** - jeśli zostałeś rzucony, naciśnij p + PP / KK
**Counter Hit** - zaatakuj wroga, gdy On będzie atakować
**Zero Counter** - podczas bloku naciśnij p + (w tym: t + PP, MP i MK)
**Original Combo** - naciśnij w sekcji P + K (np. HK + HP) (air)
**Reversal** - podczas wstawania z/ch specjalny

## ADON

| | | |
|---|---|---|
| X Z V | Rising Jaguar | p d db + K |
| Z V | Jaguar Kick | t,d,dt + K |
| X | Jaguar Kick | w powietrzu K |
| X Z V | Jaguar Tooth | hcb + K |
| X Z V | Jaguar Crunch | p + MP |
| V | Jumping Kick | t + HK |
| X Z | Jaguar Varied Assault | - SC - qcf,d,db + P |
| X Z | Jaguar Thousand | skip P podczas Jaguar Varied Assault |
| X Z | Jaguar Assassin | skip K podczas Jaguar Varied Assault |
| Z | Jaguar Revolver | SC - qcf,qcf + K |

Jaguar Tooth świetnie nadaje się do Counter Attacku.
Pamiętaj, że zależnie którą nogą nacisnąłeś, tak szybko będzie szedł atak.

## ISM

Po wybraniu ... wybieramy ISM. Są trzy:

**X-ISM** - postać przypomina tą z SSF II Turbo, tylko jedna z Super Combosów, a w tylko jeden Super Combo. Level 3!
Najważniejszą zaletą jest fakt, że ciosy odbite (np. ...) powrót mają inne ciosy, lub specjalnie wykonywane, ...tym

**Chunli** - ... SSF Turbo

**Sodom** - ma dwie Katany zamiast Jitte'ów

**Sagat** - Uppercut jest tylko ... a nie 2-hitowy

**Dhalsim** - nie może dp-ić jednocześnie od przeciwnika

**Nash** - ... do- ...ciwnika

**Z-ISM** - ... tym trybie poruszają się zbliżeni... takie, jak w SF ALPHA

**V-ISM** ... robić Original Combo tylko ...

P... tabelka

## BALROG

| | | |
|---|---|---|
| X Z V | Rolling Crystal Flash | Charge t p + P |
| V | Scarlet Terror | Charge dt,p + K |
| X Z V | Sky High Claw | Charge d,g/t/p,p + P |
| X Z V | Flying Barcelona Attack | Charge d,g/t/p,p + K, t / p + P |
| X Z V | Heli Heri Tauti | Charge d,d/t/p,p + KKK na jego planszy |
| X Z V | Backslash | FPP |
| X Z V | Short Backslash | PPP |
| X Z V | Forward ... | KKK |
| X Z V | Barkskin Buti | ... HK |
| X Z | Rolling... | ...ie na brzeg planszy i daj p |
| X Z | ...Barcelona Attack | Charge dt,db,d,df,p + K, f |
| X Z | ... Dive | daj t / p i P blisko przeciwnika |
| X Z | Heli Heri Tauti SC - | daj t / p jakiś kierunek i P blisko wroga |
| Z | Backslash... | Charge d,db,d,df,p + KKK na jego planszy |
| Z | Red Impact | Charge t,d,t,p + K |
| Z | Red Impact | SC - Charge t,d,t,p + P - tylko Level 3 |

- Backslash ...
- nadaje ciosy ... jak jakieś są trzy w tle. ... pozycji, a też ciężko nie trafić.
- ...bć Red Impact. Aby je ... go wish przejść.
- Jaguar Tooth świetnie nadaje się do Counter Attacku.
Pamiętaj, że zależ... nogą ... tak szybko będzie szedł atak.



Piła

## BIRDIE

| | | | |
|---|---|---|---|
| X Z V | Bull Head | | Charge t,p + P |
| X Z V | Bull Horn | | trzymaj i puść PP / KK |
| X Z V | Murderer Chain | | 360 + P |
| X Z V | Bandit Chain | | 360 + K |
| X Z V | Body Slam | | atak, d + HP |
| X Z V | Bull Drop | | g + HK |
| X | Bull Hammer | | atakuje wroga HP, trzymaj g |
| X Z | The Birdie | - SC - | Charge t,p,t,p + P |
| Z | Bull Revenger | - SC - | g/d,dg,p + P / K |

...ry dłużej trzymasz klawisze przy Bull Horn, tym potężniej będą atakowała u wroga. Przy Bull Revenger naciśnięcie P daje krótki atak a K - długi.

## BLANKA

| | | | |
|---|---|---|---|
| X Z V | Electric Thunder | | klepać P |
| X Z V | Rolling Attack | | Charge t,p + P |
| X Z V | Backdash Rolling | | Charge t,p + K |
| X Z V | Vertical Rolling | | Charge d,g + K |
| X Z V | Surprise Forward | | KKK / p + KKK |
| X Z V | Surprise Back | | t + KKK |
| X Z | Back Crush | | klepka t / p + MP |
| V | Back Crush | | t + MP |
| X Z V | Amazon River Run | | dg + HP |
| X Z | Ground Shave Rolling | - SC - | Charge t,p,t,p + P |
| Z | Thunder Heaven | - SC - | Charge dt,dp,dt,gp + K, klepnij P |

przy Ground Shave Rolling szybko klepkaj P, gdy wróci, to Blanka będzie się kręcił w miejscu.
podczas Thunder Heaven można wcisnąć przed trzęsieniem - kiedy wróci, zjada. Kiedy Blanka leci po przeciwnika lub gdy ziemia zaczyna się trząść. Nawet po skończeniu Rolling można P wcisnąć w powietrze - gdzieś na początku finału obrażeń!

## CAMMY

| | | | |
|---|---|---|---|
| X Z V | Spiral Arrow | | dp/ + K |
| X Z V | Cannon Strike | | dg,db,d + K |
| V | Cannon Strike | | atakuje przeciw. gdy + K |
| V | Cannon Revenge | | atak P |
| X Z | Axle Spin Knuckle | | bdp + P |
| X Z V | Hooligan Combination | | hol,gp + P (K - przerywnik) |
| X Z V | Razor Edge Slicer | | nie da się przerwać Hooligan Combination |
| X Z V | Reel Leg Twister | | t/F6 Kilka wciśnięć Hooligan Combination |
| X Z V | Cross Scissor Pressure | | Zrób Reel Leg Twister nisko ziemi |
| X Z | Spin Drive Smasher | - SC - | qcf,qcf + K |
| Z | Rolling Cut Buster | - SC - | qcb,d,db + K, klep trzykrotnie P / K |
| Z | Killer Bee Assault | | Charge db,b,dg,gp + K - tylko Level 3 |

Cannon Revenge jest tępe, ale może się przydać do blokowania Cross Scissor Pressure i zabezpieczenia przed oberwaniem.

## CHUN-LI

| | | | |
|---|---|---|---|
| X Z V | Kikou Ken | | hcf + P |
| Z V | Son'an Shuu | | hgh + K |
| X Z V | Hyakuretsu Kyaku | | klep K |
| Z V | Tenshou Kyaku | | Charge d,g + K |
| X | Tenshou Kyaku | | Charge d,g + K gdy lecisz na glebę |
| X | Sen Kekkai | | Charge b,g + P |
| X | Spinning Bird Kick | | Charge b,g + K gdy... |
| X Z V | Kouhou Kaisei Kyaku | | dg + MK |
| X Z V | Kaiu Kyaku Retsu | | dg + HK |
| X Z V | Tousou Kyaku | | w powietrzu d + MK |
| X Z V | Senretsu Toki | | skocz na krzyż-ekranu i klepnij p |
| Z | Kikou Shuu | - SC - | qcf,qcf + P |
| X Z | Senretsu Kyaku | - SC - | Charge t,b,g + K |
| Z | Hasan Tenshou Kyaku | - SC - | Charge dt,db,dt,gp + K |

w powietrzu możesz wiele razy użyć Tousou Kyaku.

## CODY

| | | | |
|---|---|---|---|
| X Z V | Bad Stone | | |
| Z V | Fake Throw | | [illegible] |
| Z V | Ruffian Kick | | [illegible] |
| Z V | Criminal Upper | | [illegible] |
| Z V | Bad Spray | | [illegible] |
| Z V | [illegible] | | [illegible] |
| Z V | [illegible] | | [illegible] |
| Z V | Stomach Blow | | p + MP |
| Z V | Crack Kick | | p... HK |
| V | Sekoru | | [illegible] |
| Z | Final | SC | qcf [illegible] |
| Z | Dead End | SC | qcf [illegible] |

...ość łatwy na ziemi mydlenie podczas... Gdy to zrobi... ...jakkolwiek, P zawsze warto stosować.
...zamiast Bad Smack ... Kung Nuja, a Fake Throw ... można go opóźnić.
...we można robić Stomach Blow.
...nii stracisz, gdy obrywasz, gdy zrobisz taunta, czyt bo Final Dead ... ten.

## DAN

| | | | |
|---|---|---|---|
| X Z V | Gadou Ken | | qcf + P |
| X Z V | Keuryuu Ken | | [illegible] dp + P |
| Z V | Denkur Kyaku | | [illegible] b + K |
| Z | Kuuchuu Denkuu Kyaku | | w powietrzu [illegible] |
| X Z V | Zenen Chouhatsu | | [illegible] + SP |
| X Z | Kouen Chouhatsu | | qcf + [illegible] |
| V | Saikyou-nyuu Beugyo | | [illegible] b / db [illegible] dap + PPP |
| X Z | Shagami Chouhatsu | | [illegible] + S |
| X Z | Jump Chouhatsu | | [illegible] + |
| | Shin Kuu Gadou Ken | SC | qcf qcf + |
| X Z | Hieihou Budi Ken | SC | qcb,qcb + K |
| | Keuryuu Rekka | SC | qcf [illegible] + K |
| | [illegible] | SC | [illegible] + SP |
| Z | Chouhatsu | | qcb,qcb [illegible] |
| | [illegible] | | [illegible] dp [illegible] |

Jest szansa 1 do 8, że podczas Keuryuu Ken błyśniesz [illegible] ...nietykalny.
...taunty dają Ci troszkę [illegible]

## DEE JAY

| | | | |
|---|---|---|---|
| X Z V | Air Slasher | | Charge t,p,2,9 |
| X Z V | Double Rolling Sobat | | Charge t,p + K |
| X V | Jackknife Maximum | | Charge d,g + P |
| X Z V | Machine Gun Upper | | Charge d,g + P, [illegible] szybko P |
| X Z V | Knee Shot | | atak t / p d + LP |
| X Z | Soiret Carnival | - SC - | Charge t,p,t,p + P |
| Z | Climax Blast | - SC - | Charge dt,dp dt,gt + P |
| Z | Theme of Sunrise | - SC - | Charge dt,dp dt,gp + P |

Machine Gun Upper jest ciężkie do zrobienia w całości, ale świetnie nadaj się na counter hit.

## EDMOND HONDA

| | | | |
|---|---|---|---|
| X Z V | Hyakuretsu Hatte | | klepaj P |
| X Z V | Super Zutsuki | | Charge t,p + P |
| X Z V | Sumo Hyakkan Otoshi | | Charge d,g + K |
| X Z V | Oichou Nage | | 360 + P |
| X | Flying Sumo Press | | atak d + MK |
| X Z V | Hinpyan | | g + MK |
| X Z V | Harahpan | | g + NK |
| X Z | Oni Musou | | Charge t,p,t,p + P |
| Z | Fuji Oroshi | | Charge t,p,t,p + K |
| Z | Orochi Kudaki | | 720 + P - tylko Level 3 |

w X-ism HP w kuchiejcu zamienia się w double hand slap.

## GUILE

| | | | |
|---|---|---|---|
| X Z V | Sonic Boom | | Charge t,p + P |
| X Z V | Somersault Kick | | Charge d,g + K |
| Z | Knee Bazooka | | t / p + LK |
| | Knee Bazooka | | t / p + MK |
| X Z V | Rolling Sobat | | t d,g + HK |
| X Z V | Spinning Back Knuckle | | [illegible] + HK |
| Z | Sonic Hurricane | - SC | [illegible] |
| Z | Somersault Strike | - SC | [illegible] + P |

patrz uwagi do Nasha

## DHALSIM

| | | |
|---|---|---|
| X Z | Yoga Fire | qcf + P |
| Z | Yoga Flame | hcb + P |
| X | Yoga Flame | hcf + P |
| Z V | Yoga Blast | hcb + K |
| X | Yoga Blast | hcf + K |
| | Yoga Escape | tuł,d + K gdy łapie za głowę |
| | Yoga Teleport | qcf,dp / tuł,dt + PPP / KKK |
| | Yoga Teleport | qcb,dp / tuł,dt + PPP / KKK (air) |
| | Yoga Shock | t + LP, wymaj LP |
| | Yoga Palm | p + LP |
| | [illegible] | w powietrzu d + HP |
| | [illegible] Kick | w powietrzu d + K |
| | Kouchuu Miyuu | w powietrzu naciśnij SELECT |
| | Yoga Tempest | SC hcf,hcf + P |
| | Yoga Inferno | SC qcf,dcf + P |
| | Yoga [illegible] | SC qcf,dcb + K |
| | Yoga Strałm | SC qcb,qcb + P |

normalnie przy dobrych atakach Dhalsima się wydłubie. Jeżeli po ataku ego nie będziesz trzymał t lub dt, nie będzie się tak działo. Nie działają Yoga Escape i [illegible] musi być zablokowane przez dt! Świetnie więc walcz Dhalsim vs. Dhalsim - pojawia się standardowo tanio!

## EVIL RYU

| | | |
|---|---|---|
| V | Hadou Ken | qcf + P |
| V | Shakunetsu Hadou Ken | hcf + P |
| V | Shouryuu Ken | d,dp + P |
| | Tatsumaki Senpuu Kyaku | qcb + K (air) |
| | [illegible] Senkuu | qcf,dp / t,tuł,t + PPP / KKK |
| | Senshuu Messatsu Hadou | p + HP |
| √ | Sakotsu Hadou | p + MP |
| √ | Sanpuu Kyaku | p + MK |
| Z | Shinkuu Hadou Ken SC | qcf,qcf + P |
| | SC | qcf,dcf + K |
| | Shuu Tenmetsuhadoken SC | qcb,qcb |
| Z | Shun Goku Satsu SC | LP,LP,t,LK,HP |

[illegible] Shun Goku Satsu można użyć odbijając tylko 1 pocisk!

## FEI-LONG

| | | |
|---|---|---|
| X Z V | Rekka Ken | qcf + P (można wkręcić do trzech razy) |
| Z V | Shien Kyaku | t,d,dt + K |
| V | Rekkaju Kyaku | qcf,qcf + K |
| Z V | Ohakka Raku Shou | t / p + MP |
| V | Engaki Shuu | p + HK |
| Z | Rekka Shun Ken SC | qcf,dcf + P |
| Z | Shien Renkyaku SC | qcb,qcb + K |
| Z | Ryuu Yasai SC | qcb,dcf + P - tylko Level 3 |
| Z | Ryuu Shin Yasai SC | Zrób Ryuu Yasai z combosem |

[illegible] Meisou Shouryuu Kin u Ryu zrobione przez Fei Ryuu Yasai [illegible] wymierza tylko odległość

## GOUKI

| | | |
|---|---|---|
| | Hadou Ken | qcf + P |
| | Zankuu Hadou Ken | w powietrzu qcf + P |
| | Shakunetsu Hadou Ken | hcb + P |
| | [illegible] ou Shouryuu Ken | d,dp + P |
| | Ta[illegible] Kyaku | qcb + K (air) |
| | [illegible] | qcb + P |
| | Ashura Senkuu | p,d,dp / t,d,dt PPP / KKK |
| | Hyakki Shuu | qcf,qp + P |
| | Hyakki Gou Zin | qcf,qp + P |
| | Hyakki Gou Shou | qcf,qp + P, P |
| | [illegible] Gou Sen | qcf,qp + P, K |
| | [illegible] Gou [illegible] Sai | qcf,qp + P, P blisko wroga |
| | Hyakki Gou [illegible] | qcf,qp + K blisko wroga |
| | Tenma Kuujin Kyaku | dbuk do przodu, + MK w locie |
| | Z[illegible] Hasanku | p + MP |
| | [illegible] | p + MK |
| | [illegible] Gou Hadou | SC hcb,hcb + P |
| | Messatsu Gou [illegible] | SC qcf,dcb + P |
| | Tenma Gou Zankuu SC | w powietrzu qcf,dcb + P |
| | [illegible] Goku [illegible] | LP,LP,LK,HP [illegible] 3 |

[illegible] przez blok jest 15-hitowe!!!

## GEN

| | | | |
|---|---|---|---|
| Z V | styl Sourvuu (modlitwa) | | PPP (air) |
| X Z V | Kyakuren Kiku | | klep P |
| X Z V | Gekirei | | qcf,dp + K |
| X Z | Zin'ei | - SC - | qcf,qcf + P |
| Z | Shiiruhuu | - SC - | qcb,qcb + P |
| Z V | styl Ki-ryuu (żuraw) | | KKK (air) |
| X Z V | Jesen | | Charge t,b + P |
| Z V | Ouga | | Charge d,dp/dp + K |
| Z V | Kyoukoku | | MP |
| Z V | [low-level hit] | | HP |
| Z V | Counter punch | | d + HP |
| Z V | Satsu Jin | | t + LK |
| Z V | Reiru | | słowo nad wrogiem i daj MK |
| Z V | Uken | | wyrzuconemu szybko nadaj dwa razy MK |
| Z | Kouga | SC - | w powietrzu qcb,qcb + K |
| Z | Jakouha | - SC - | qcf,d,dp + K |

- GEN ma w zasadzie wiele zmiennych stylów - w obydwu na inne ciosy w X-Men Gen [illegible] styl - jego garnitur ciosów jest mocarny. w stylu Sourvuu możesz łączyć swe normalne ataki - pamiętaj tylko, że nie należy połączyć silniejszego ciosu w słabszy (np. HP w LK)
- podczas Gekirei musisz odpowiednio klepać K
- Jeśli trafisz z Shiiruhuu, nad przeciwnikiem pojawi się [illegible]. Kiedy dojdzie do zera, wróg zamienia się [illegible]. Aby temu zapobiec, przeciwnik musi Cię uderzyć.
- podczas Ouga możesz:
  - nic nie robić po dotknięciu brzegu ekranu - [illegible]
  - klepnąć t, by przerwać ruch
  - klepnąć p po dotknięciu brzegu ekranu - long kick
  - klepnąć p, gdy dotkniesz brzeg ekranu, t
    - nic nie rób - head stomp
    - klepnąć gp,dp, by przerwać ruch
    - klepnąć t / p - dive kick w podanym kierunku

Counter Punch zadaje blisko 4 razy większe straty, gdy trafi wroga w powietrze strzału. Jak nie trafisz - Ty tracisz dużo energii
Satsu Jin wyjęte wroga w powietrze - możesz dorzucić Jakouha (level!)
podczas Kouga możesz:
- klepnąć LK/HK - [illegible] z lewego/prawego brzegu ekranu, t
- klepnąć MK lub [illegible] long kick
- klepnąć HK, by [illegible] wyrzuty, wybrany long kick
- klepnąć MK - head stomp
- LK, by polecieć w lewo
- HK, by polecieć w [illegible]vo

## JULI

| | | |
|---|---|---|
| X Z V | Sniping Arrow | qcf + K |
| X Z V | Cannon Spike | d,dp + K |
| X Z V | Axle Spin Knuckle | hcb + P |
| X Z V | Rising Air | p + MK |
| X Z | Reverse Beat Blaster | qcb,dt,dt + K, klep jak[illegible] P / K |
| Z | Spin Drive Smasher | qcf,d,dp + K |

Pamiętaj, gdy dostaje tyłu w Dramatic Battle lub Team Battle Mode:

| | | |
|---|---|---|
| xZV | Psycho Charge Beta | PPP |
| xZV | Psycho Charge Gamma | tylko Juli zmontowana przez komputer |
| Z | Psycho Rising | qcf,qcf + P |
| Z | Death Cross Dancing | LP,LP,t,LK,HP - tylko Level 3 |

Psycho Charge Beta odnawia stracone życie

## HSC MASTERS

| | | |
|---|---|---|
| X Z V | Hadou Ken | qcf + P |
| X Z V | Shouryuu Ken | d,dp + P |
| X Z V | Tatsumaki Senpuu Kyaku | qcb + K (air) |
| Z V | Senpuu Tenshin | qcb + P |
| Z V | Zankuu | qcf + SELECT |
| X Z V | Inabikari Hajuu Ken | p + MK |
| X Z V | Ushin Mawashigeri | p + HK |
| X | Daujashi Sh[illegible] | z kombinacji LK, d + LK + HK |
| X Z | Shouryuu Reppa | SC - qcf,d,dp + P |
| Z | Shinryuu Ken | SC - qcf,d,dp + K - klepnij szybko P / K |
| Z | Shippuujinrai Kyaku | SC - qcb,qcb + K - tylko Level 3 |

Shinryuu Ken jest dwiema ciosami na Counter Hit - zadaje do 14 uderzeń!

## GUY

| | | | |
|---|---|---|---|
| X Z V | Bushin Izuna Otoshi | | qcf + P,P silnie łapiąc wroga |
| X Z V | Izuna no Hiji Otoshi | | qcf + P,P daleko od wroga |
| X Z V | Musasabou | | qcb + P |
| X Z V | Bushin Senpu Kyaku | | qcb + K |
| X Z V | Hayagake | | qcf + K |
| X Z V | Hayagake: Kyuushiki | | qcf + LK,K |
| X Z V | Hayagake: Kaze Tsuku | | qcf + MK,K |
| X Z V | Hayagake: Kuukaki | | qcf + HK,K |
| X Z V | Hiji Otoshi | | w powietrzu d + MP |
| Z V | Kubi Kudaki | | p + MP |
| Z V | Kamaitachi | | dp + HK |
| X Z V | Bushin Gekiuga Ken | | kilka LP,MP,HP,HK |
| X | Bushin-ryuu Sosi Nage | | kilka LP,MP,HP, d + HK |
| X Z V | Senaku Tobi | | kilkoc na lirzeg ekranu i dol p |
| Z | Bushin Hassou Ken | | qcf,d,dp + P |
| Z | Bushin Gouriki Kyaku | | qcf,d,dp + K |
| X Z | Bushin Musou Renge | | hcb,hcb + P |

- w Z-lam Bushin Musou Renge można zrobić tylko na Levelu 3

## HAOHMARU HANZUKI

| | | | |
|---|---|---|---|
| X Z V | Guren Ken | | [illegible] |
| Z V | Hou Shou | | [illegible] dp + P |
| Z V | Mujin Kyaku | | p d,dp + K |
| Z V | Reppen Chou | | d,db,b + P,P |
| Z V | Reppen Ha | | qcf,qp + K |
| Z V | Yasha Gasshi (Joudan) | | qcb + P |
| Z V | Yasha Gasshi (Gedan) | | qcf + K |
| Z V | Arakuma Inashi | | 360 + K |
| Z V | Elegant Kick | | p + MK |
| X Z | Kamaitachiryuu Hou Ou Ken | SC | qcf,d,dp + P |
| Z | Kamaitachi-ryuu Shinkuu Kiryuha | SC | qcf,d,dp + K |

- z Guren Ken można przejść do

Guren Ken ta Hou Shou — p + P po pierwszej ręce
Guren Ken to Hou Shou — P po drugiej ręce
Guren Ken to Mujin Kyaku — [illegible] lub drugiej ręce
Guren Ken to [illegible] — [illegible] pierwszej lub drugiej ręce
Guren Ken [illegible] — [illegible] pierwszej lub drugiej ręce
Guren Ken to Y.G. (Joudan) — [illegible] po pierwszej lub drugiej ręce
Guren Ken to Y.G. (Gedan) — [illegible] po pierwszej lub drugiej ręce
Guren Ken to Dakushyaryuu — d + K po pierwszej lub drugiej ręce

Yasha Gasshi są przechwytami na ciosy wysokiemskie

## RYU

| | | | |
|---|---|---|---|
| X Z V | Hadou Ken | | qcf+ P |
| Z V | Hadou no Kamae | | qcf + SELECT |
| Z V | Shakunetsu Hadou Ken | | hcf + P |
| Z V | Shouryuu Ken | | p,d,dp + P |
| Z V | Tatsumaki Senpuu Kyaku | | qcb + K (air) |
| V | Sakotsu Nidan Tsuki | | p [illegible] HP |
| Z V | Sakotsu Wari | | p + MP |
| Z V | Senpuu Kyaku | | p + MK |
| Z | Shinkuu Hadou Ken | SC | qcf,qcf + P |
| Z | Shinkuu Tatsumaki Senpuu Kyaku | SC | qcb,qcb + K |
| Z | Metsu Shouryuu Ken | SC | qcf,d,dp + K - tylko Level 3 |
| Z | Shin Shouryuu Ken | SC | zeby Metsu Shouryuu Ken z odległości |

Metsu Shouryuu Ken można zmienić w Shin Shouryuu Ken - wystarczy odpalić je z dystansu. Tylko nie przesadź - to musi być mniej więcej odległość pudelkowa

## THUNDERHAWK

| | | | |
|---|---|---|---|
| X Z V | Condor Dive | | PPP u szczytu skoku |
| Z V | Condor Spin | | [illegible] + P |
| Z V | Tomahawk Buster | | [illegible] + P |
| Z V | Maximum Typhoon | | 360 + P |
| Z V | Heavy Body Press | | skok [illegible] d + HP |
| Z | Raging Typhoon | SC | 720 + P |
| Z | Cannon Spiker | SC | qcf, hcf + P |

- Raging Typhoon to nic innego jak Double Typhoon ze SSF2T

## NASH

| | | | |
|---|---|---|---|
| X Z V | Sonic Boom | | [illegible] |
| X Z V | Somersault Shell | | [illegible] p + K |
| Z V | Dash | | [illegible] p,p |
| Z V | Knee Bazooka | | dalej K podczas Dash |
| X | Knee Bazooka | | [illegible] + LK |
| X Z V | Jump Sabel | | [illegible] + MK |
| X Z V | Step Kick | | [illegible] + HK |
| X Z V | Spin Back Knuckle | | HP |
| X Z | Somersault Justice | SC | Charge d,dp,d,dp + K |
| Z | Sonic Break | SC | Charge [illegible] + P |
| Z | Crossfire Blitz | SC | Charge [illegible] + K |

- podczas Sonic Break klep P tyle razy, z jakiego levelu go wlaczasz. Moresz opóźniać

## MIKE BISON

| | | | |
|---|---|---|---|
| X Z V | Dash Straight | | Charge [illegible] + P |
| X Z V | Dash Upper | | Charge [illegible] + K |
| Z V | Dash Ground Straight | | Charge [illegible] + P |
| Z V | Dash Ground Upper | | Charge [illegible] + K |
| V | Buffalo Head | | Charge d,p + P |
| Z | Buffalo Head | | Charge d,p + P, puść [illegible] na chwile przytrzymaj i puść PPP / KKK |
| X Z V | Turn Punch | | |
| X Z | Crazy Buffalo | SC | Charge [illegible] + P / K |
| Z | Crazy Buffalo | SC | Charge [illegible] + P |
| Z | Clayton Blow | SC | Charge [illegible] + K - tylko Level 3 |

Im dłużej trzymasz klawisze do Turn Punch, tym mocniejszy będzie cios
Podczas Crazy Buffalo możesz nacisnąć i przytrzymać Kick, by zrobić wielokrotne Dash Uppers, albo nacisnąć Punch by przejść po z powrotem na Dash Straights

## RAINBOW MIKA

| | | | |
|---|---|---|---|
| X Z V | Flying Peach | | qcb + P |
| X Z V | Shooting Peach | | qcb + K |
| X Z V | Paradise Hold | | 360 + P |
| X Z V | Daydream Headlock | | 360 + K, klep szybko P / K |
| X Z V | Wingless Airplane | | w [illegible] hcb + K |
| X Z V | Flying Body Attack | | skok [illegible] |
| Z V | Knee Attack | | skok [illegible] + LK |
| X | (spinning side kick) | | [illegible] + MK |
| Z V | (spinning side kick) | | p + MK |
| X Z V | Sliding | | d + HK |
| Z | Heavenly Dynamite | | 720 + P, klep szybko P / K |
| Z | Rainbow Hip Rush | SC | qcf,d,dp + P |
| X Z | Sandra's Beach Special | SC | qcf,d,dp + K |
| X Z | Hashiru | | [illegible] p po S.B.S |
| X Z | Dagaki: Enzui Drop Kick | | LP podczas Hashiru |
| X Z | Dagaki: Sliding | | MP podczas Hashiru |
| X Z | Dagaki: Enzui Lariat | | HP podczas Hashiru |
| Z | Tobikoshi | | K podczas Hashiru |
| X Z | Tobikoshi | | wbiegaj na przeciwnika podczas Hashiru |
| X Z | Meonasuli Press | | P po Dagaki |
| X Z | Mieshi Kick | | K po Dagaki |
| X Z | Paradise Hold | | [illegible] p + P po Dagaki |
| X Z | Paradise Hold | | trzymaj [illegible] po Dagaki |
| X Z | Wingless Airplane | | [illegible] + K po Dagaki |
| X Z | Enzui Lariat | | P po Tobikoshi |
| X Z | Enzui Drop Kick | | K po Tobikoshi |
| X Z | Rainbow Suplex | | [illegible] + P po Tobikoshi |
| X Z | Daydream Headlock | | [illegible] + K po Tobikoshi |

- dlatej się mikowość używania Flying Peach i Shooting Peach - znacząco się różnią i mega podpuszczać wroga

W następnym numerze zaczniemy zabawę dla posiadaczy pomocy Street Fighter 3.
Będą to:
JULI, NASH, ROSE, SODOM, SAKURA HASUGANO, SABAK, VEGA, MIKE BISON (Arcade Style), ROLENTO [illegible]

# EHRGEIZ

W tym miesiącu pierwsza część opisu do EHRGEIZ Oprócz ciosów zamieszczam również sporo wiadomości ogólnych bardzo potrzebnych przy pierwszym kontakcie z grą

## LEGENDA

**H** - High Attack button - kwadrat lub trójkąt

**L** - Low Attack Button - X

**G** - Guard Button - R1 lub R2

**S** - Special Attack button - kółko

**•** - wcisnąć klawisz w konkretnej klatce animacji

**360** - „zakręcić kółko na padzie"

**QCF** - ćwierć kółka do przodu - dół, dół-przód, przód

**QCB** - ćwierć kółka do tyłu - dół, dół-tył, tył

**/** - lub

**+** - wcisnąć naraz

**FC** - w całkowitym kucnięciu

**Step** - sidestep

**( )** - klawisz w nawiasach trzeba trzymać

**'-'** - trzymać do tyłu, by stanąć plecami do przeciwnika (dodatkowa pozycja dająca nowe ciosy)

**'-/-'** - trzymać lewo lub prawo, by przerwać kombinację Sidestepem

Uwaga: kierunki są w EHRGEIZ pojęciami względnymi. "Lewo lub prawo" nie musi oznaczać kierunków na padzie - to oznacza lewo lub prawo względem postaci. Czyli - jeżeli postać stoi bokiem do ekranu, należy dać góra lub dół.

## WIADOMOSCI OGOLNE

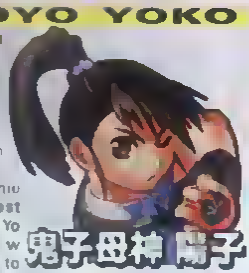
Wykonywanie niektórych ciosów jest niezwykle trudne - szczególnie jeżeli chodzi o numery związane z wyczuciem klatek animacji Poza tym niektóre ciosy są dość trudne do wyegzekwowania - np OmniSlash Clouda którego osobiście nie udało mi się zrobić pomimo wykonywania wszystkiego zgodnie z zapisem Nie wiem, czy jest błędny, ale stwierdziłem, że powinienem go umieścić - ponieważ występował w materiałach które udało mi się zdobyć - wielka szkoda, ponieważ podobno jest to mega masakra mieczem, która potrafi skasować przeciwnikowi całą energię Dlatego też nie powinieneś się bardzo przejmować, jeżeli coś Ci nie wychodzi - bo niektóre ciosy (np część juggle'i) są naprawdę trudne A teraz - podstawowe wiadomości

### Blokowanie

Coz - blok odbywa się automatycznie - wystarczy się nie ruszać i być zwróconym w stronę przeciwnika W takiej sytuacji blokujesz ciosy atakujące na Medium i High Jeżeli chcesz zablokować ciosy stakujące nisko (Low) po

## LISTA CIOSOW

### YOYO YOKO




Siedemnastoletnia Japonka córka Koji Masudy Niezle wywija swoim yo-yo szczególnie dobry jest specjal - Yo Yo Trap, w którym to wykorzystuje swoją zabawkę jako tarczę latającą wokół niej Dziewczyna przypomina trochę Xiaoyu - tak niektórymi ciosami jak i ogólnym image - taunty ma nawet bardzo podobne Ważna jest też jej kontra którą można przechwytywać także zwykłe ciosy (a nie tylko te z mieczem) Genialnym ciosem na miłośników strzelania i mieczy jest Reflection Moon - przed ciosem następuje jeszcze unik Aha - aby przeciwnik tyknął Crazy Marbles, musi się poruszać jak będzie stał w miejscu, nie mu się nie stanie Świetne różne wybicia do juggle'i

| | |
|---|---|
| Quick Jab | H |
| Cat Scratch | H,H,H |
| Cat's Tail | H,H,L |
| Sleeping Cat | H,L |
| Slap Dragon | H,S |
| Breaking Up | H,S,H,H,H,H |
| Full Moon | H+L |
| Snap Dragon | H+S |
| Low Kick | L |
| High Tide | L,L,H |
| Low Tide | L,L,L |
| Spinning Orchid | L,L,S |
| Welcome Home | S+L |
| Dinner Maker | S+L,H |
| Can't Touch This | S+L,H+L |
| Hail Moon | H+G |
| Shadow Moon | L+G |
| Jacob's Ladder | L+G,H,H,H,H |
| Hop Kick | H+S+G |
| Inverted Moon | S+L+G |
| Jack Knife | wstając z kucnięcia H |
| Reincarnation | wstając z kucnięcia H+S |
| Highway To Heaven | wstając z kucnięcia (H+S) |
| Nose Gunner | wstając z kucnięcia H+G |
| Tail Gunnary | trakcie chodzenia H,H,H,H H,H |
| Double Round-a-bout | w trakcie biegu H,L |
| Triple Cyclone | w trakcie biegu H,H,H |
| Sliding | w trakcie biegu L |
| Running Dive | w trakcie biegu H+L |
| Hail Moon | w trakcie biegu H+G |
| Reflection Moon | obojętnie jaki kierunek+G,H |
| Hungry Hawk | FC+H |
| Shadow Moon | FC+L |
| Crescent Moon | Step+H |
| Heel Hook | Step+L,H |
| Whip Kick | Step+L,L |
| Neck Slicer Left | Step+L,H,L |
| Neck Slicer | Step+L,H+L |
| Neck Slicer Right | Step+L,L,H |

**Just Frame Attacks**

| | |
|---|---|
| AltimaFall | H H*,L,H,H*,H,H,H,H,H*,L,L |

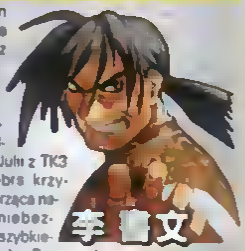
**Rzuty**

| | |
|---|---|
| Flip Dislocator (z przodu) | H+L+G |
| Side Dislocator (z przodu) | H+L+G,L |
| Bash Closeline (z prawej) | H+L+G |
| Flip Toss (z lewej) | H+L+G |
| Neck Drop (z lewej) | H+L+G,L lub H |
| Evil Wheel (z tyłu) | H+L+G |
| Slapping Neck Cracker | 360 H+L+G |
| Attack Reversal (KONTRA) | H+S+L |

**Special Attacks**

| | |
|---|---|
| Yo-yo catch | S |
| Crazy Marbles | S (w powietrzu) |
| Advanced Walk The Dog | (S) IL) |
| Yo-yo Trap | S |
| Slap Dragon S (gdy Special Gauge jest pusty) | |

### LEE SHUWEN




Tym razem przypomina się Long z BLOODY ROAR któremu jeszcze dorzucono kilka ciosów Juli z TK3 Bardzo dobrs krzyżówka, tworząca naprawdę niebezpiecznego szybkiego przeciwnika Zasięg włoczni rozkłada dzięki czemu nie narzeka się na brak możliwości strzelania Gość ma bardzo ciężkie do wyczajenia niektóre ciosy - swobodnie może kończyć ciosem tak na Low, jak i wyżej

| | |
|---|---|
| Straight Knuckle | H |
| Hellstorm | H,H,H,H |
| ACL Breaker | H,L |
| ACL To Uppercut | H,L,H |
| ACL To Dagger Punch | H,L,L |
| Cold Shoulder | H+L |
| Falling Dragon | H+S+L |
| Dragon Cannon | H+S+L |
| Tiger Palm Punch | H+S |
| Tiger's Fake | H+S naciśnij przytrzymaj lewo lub prawo |
| Tiger's Rush | H+S,H,H |
| Earth Sweep | L |
| Tiger's Rage | L,H |
| Earth Sweep | S+L |
| Falling Leaf | L,L |
| Shadowless Fist | (H+G) szybko puść G po czym daj H |
| Heel Spin Kick | L+G |
| Hop Kick | H+S+G |
| Tiger's Roar | Step+L,H |
| Tiger's Claw | Step+L,L |
| Sweep To Tiger's Elbow | Step+L,L,H |
| Tiger Elbow | Step+L,H+L |
| Guard Breaker | Step+L,S,H |
| Tiger's Tail | Wstając z kucnięcia L |
| Tiger's Elbow Rush | Wstając z kucnięcia H+L |
| Palm Uppercut | Wstając z kucnięcia H |
| Wild Tiger | W trakcie chodzenia H,H |



Pita

prostu wciśnij i trzymaj G (R1 lub R2). Jeżeli postać jest w kolorze niebieskim, to nie można blokować - najprawdopodobniej wynika to z tego, że stoi do przeciwnika zwrócona bokiem lub tyłem. Jeżeli postać atakująca ma kolor czerwony, to znaczy, że wykonuje cios nieblokowalny.

## Blokowanie ataków mieczem

W EHRGEIZ nie da się zablokować ciosów zadawanych bronią. Można za to spróbować zrobić przechwyt - w momencie, gdy masz otrzymać cios mieczem, naciśnij G, poleci kontra. Oczywiście nie działa ciągłe klepanie klawisza G - klawisz ten należy nacisnąć tylko raz, w odpowiednim momencie. Timing jest tu najważniejszy.

## Skoki

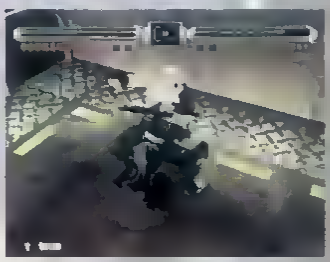
Wyjściowo, skok wykonuje się poprzez naciśnięcie szybko dwa razy tego samego kierunku lub naciśnięcie S podczas trzymania G. Jednak wstępnie skakanie jest ustawione pod klawiszami L1 i L2.

## Sidestepy i chodzenie

Trzymając G możesz robić sidestepy - wystarczy klepnąć kierunek. Jeżeli zamiast klepnąć będziesz kierunek trzymał, będziesz mógł chodzić. Bardzo ważna podczas chodzenia jest to, że postać, w odróżnieniu do biegania, przez cały czas zwrócona jest twarzą do przeciwnika, co bardzo ułatwia blokowanie.

## Rzuty

Po prostu przy przeciwniku naciśnij G+H+L. Możesz też od razu po naciśnięciu tej kombinacji wcisnąć i trzymać jakiś kierunek, co spowoduje popchnięcie tam przeciwnika (lub, najlepiej popchnąć go twarzą na jakąś ścia-



nę). Rzut specjalny wykonujesz poprzez wykręcenie 360 stopni na padzie (pełne koło) i naciśnięcie G+H+L. Najłatwiej wykonuje się to tak: trzymasz G (dzięki czemu postać nie biegnie), kręcisz kółko i nie puszczając G naciskasz H+L. Aby się wyrwać z rzutu/chwytu, należy naciskać G kiedy Twoja postać błyska na biało. Także naciskasz G, by unikać tackle'a - należy to wcisnąć tuż przed złapaniem.

Wild Tiger Strike ... W trakcie chodzenia H,H H
Wild Tiger Crush ... W trakcie chodzenia H H G,H
Double Heave Kick ... W trakcie biegu H,H
Sweep Spin ... W trakcie biegu L
Tiger Death Fist ... W trakcie biegu H+L
Reverse Could Shoulder ... Obojętnie jaki kierunek+G,H

### Just Frame Attacks

Stonewall ... H+L,L lub R °, H
Tgar's Slaughter ... W trakcie chodzenia H,H,L lub R °,H
Tiger Cannon ... FC,L°,H
East Meets West ... Step+L,S, lewo lub prawo °,H

### Rzuty

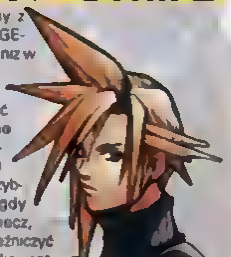
Mountain Breaker (z przodu) ... H+L+G
Surprise Exchange (z przodu) ... H+L+G,H
Dragon Shoulder (z lewej) ... H+L+G
Stonewall Shatter (z prawej) ... H+L+G
Dragon's Rage (z tyłu) ... H+L+G
Thunder Mountain Breaker ... 360+H+L+G

### Special Attacks

Divine Spear ... S
Twin Divine Spear ... S,S
Heaven Spear ... (S) (H)
Earth Spear ... (S) (L)
Meteor Fall Spear ... S+L+G
Judgement ... S
Stun Palm ... S (kiedy Special Gauge jest pusty)
Palm Rush ... S,H (kiedy Special Gauge jest pusty)

## CLOUD STRIFE

Stary znajomy z FF7. W EHRGEIZ jest starszy niż w RPG. Dość dobrze wyważona postać - średnio silne (choć ze względu na wyciągnięcie miecz) i przeciętnie szybka. Jednak gdy wyciągnie miecz, to zaczyna rzeźbniczyć - bardzo ciężko jest wyczuć, na jakim poziomie uderzy cios. Meteoram jest świetne szczególnie jeżeli staniemy daleko od przeciwnika i zaczniemy po kolei odpalać. Podobno Omnislash jest najpotężniejszym zagraniem spośród całej listy. Świetnie można się nim bawić Custom Combosami z wykorzystaniem DeathBlow.



クラウド

Soldier Jab ... H
Soldier High Low ... H,L
Soldier Chain ... H,H,L
Soldier Smash ... H,H,H
Soldier Round ... H,L,L,H
Shinra Chain Test Lab ... H,H,H,H
Soldier Knee ... H+L
Soldier Elbow ... H+L+S
Test Lab Shot ... H+L+S,H
Soldier Hook ... H+S
Shinra Chain Wheel ... H+S,H,H
Shinra Genesis Chain ... H+S,H,L
Soldier Low Kick ... L
Soldier Double Low ... L,L
Soldier Original ... L,L,H
Shinra Needle ... L+S
Soldier High Kick ... G+H
Soldier Double High Kick ... G+H,H
Soldier Feint Right ... QCF+H
Soldier Feint Left ... QCB+H
Low Spin Kick ... FC,L
Mako Punch ... Step L,H
Zack's Kick ... wstając z kucnięcia H
Flip Up Attack ... wstając z kucnięcia H+L
Soldier Flip ... G+L+S
Soldier Axe Kick ... G+H+S
Deathblow ... skok,S
Jumping Turn (Side) Kick ... skok,H
Landing Low Spin Kick ... skok,L
Escape Back Kick ... w trakcie biegu G+H
Air Slash ... w trakcie biegu H
Slide Buster ... w trakcie biegu L
Soldier Tackle ... w trakcie biegu H+L

### Just Frame Attacks

Cold Chain ... H,L °H
Zack's Chain ... H,H,L °H,H
Shinra Chain Alpha ... H+S,H,L °H,H
Shinra Delta Chain ... (G)+H,H °H
Shinra Front ... L °H
Cross Slash (Level 1) - z mieczem ... H+L H,H °H

### Rzuty

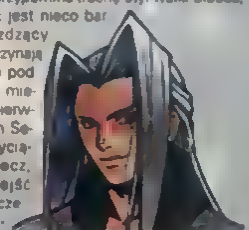
Crescent Suplex (z przodu) ... G+H+L
Crescent Dive (z przodu) ... G+H+L, trzymać L/H
Waist Suplex (z lewej) ... G+H+L
Neck Fall (z prawej) ... G+H+L
Manhattan Suplex (z tyłu) ... G+H+L
Soldier Grab'n punch ... G+H+L,H,H H daje Stun
Soldier Grab'n'kick ... G+H+L,K,K K - daje Stun
Soldier Takedown ... G+H+L, szybko klepać H/L
Omnislash ... 360 G+H+L

### Special Attacks - dotyczą wyciągniętego miecza.

Sword Stance ... S - wyciągnięcie miecza
Sheath Sword ... G - schowanie miecza
Braver (Limit Level 1) ... H+L,G+H
Meteoram (Limit Level 3) ... (S)
Shinra Single Slash ... H
Buster Sword Slash ... H,H H
Shinra Low Slash ... L
Skull Break ... L
Sephiroth Combo ... H+L,H,H,H
Rune Blade Combo ... H+L,L,L,L
Climb Slash ... w trakcie poruszania się G+H
ClimbMega ... w trakcie poruszania się G+H L
Shinra Beta Cutter ... S (Special Gauge jest pusty)

## SEPHIROTH

Najchłodniejszy charakter z FF7 powraca! Jego styl walki przypomina trochę styl walki Clouda, aczkolwiek jest nieco bardziej miażdżący. Jednak zaczynają się różnice pod czas walki mieczem. Po pierwsze - zanim Sephiroth wyciągnie miecz, musi przejść przez jeszcze jedną potyczkę, co



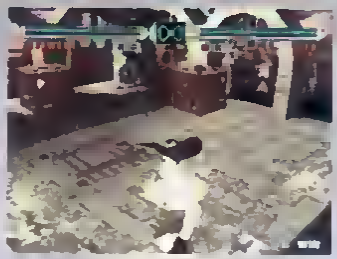
セフィロス

### Turlania się

Jeżeli leżysz na ziemi wystarczy abyś wciągnął joystick. Jednak możesz też turlać się z pozycji stojącej - trzymając G klepnij dwa razy ten kierunek, w którym zamierzasz się przeturlać. Turlanie się sprawdza przy unikaniu projectiles

### Special attacka

Ho, ho wystarczy nacisnąć raz S, by wyegzekwować cios specjalny! Oczywiście prawie każda postać ma kilka ataków specjalnych, które oznaczone są w liście ciosów. Jednak wszystkie mają wspólne cechę - zabierają energię paska Special Gauge. Jeżeli dojdzie on do zera postać nie może już wykonywać special attacka. Ale są wyjątki np. Tifa pomimo pustego Special Gauge może wykonać swój najprostszy special attack - tylko musi się wcześniej "naładować", tracąc trochę paska energii życiowej (trzymając S nabija Special Gauge energii życiowej). Ale nawet po wyczerpaniu się Special Gauge każda postać pod klawiszem S dostaje nowy cios (nie oczekuj czegoś super!)



### Kontrowania - przechwyty:

Wystarczy tylko nacisnąć S w momencie gdy przeciwnik Cię uderza. Nie można klepać tego klawisza - trzeba go nacisnąć tylko raz, w odpowiednim momencie

### Wstawania z gleby

Z gleby można podnieść się na wiele sposobów

normalnie - nic nie naciskając

szybko - po naciśnięciu L1

z unikiem przed strzałami - naciskając S (tylko Cloud, Sephiroth i Zax)

z wysokim atakiem - naciskając H

z niskim atakiem - naciskając L

z wybiciem przeciwnika lub atakiem nogami - naciskając H+L (zależy, jak leżymy i gdzie jest przeciwnik)

---

mieco utrudnia sprawę. Jego miecz ma większy zasięg, zaś jego właściciel szybciej nim operuje - kosztem siły ciosów. Black Materia - patrz Meteorain u Clouda. Cudowne jest Back Turn Kick - szczególnie gdy goni Cię przeciwnik. Tylko on z postaci z FF7 ma końcowy filmik.

| | |
|---|---|
| Mystery Jab | H |
| Mystery High | H,L |
| Jenova Linkage BIRTH | H,H,L |
| Jenova Linkage SYNTHESIS | H,H,H,H,H |
| Jenova Linkage DEATH | H,L,L,H |
| Mystery Knee | H+L |
| Mystery Low | L |
| Ancient Piece | L,L,H |
| Mystery High | G+H |
| Chin High | G+H,H |
| Mystery Slash | G+H+S |
| Ground Beat | G+L+S |
| Mystery Hook | H+S |
| Sting Low | L+S |
| Mystery Elbow | H+L+S |
| Fatal Trap | H+L+S,H,H |
| Liberty's Kick Right | QCF+H |
| Liberty's Kick Left | QCB+H |
| Jenova Shoot | Step,L,H |
| Jenova Reppa | Step,L,H+L |
| Tornado Kick | FC, L |
| DownAscend Spiral | wstając z kucnięcia H |
| Back Turn Kick | podczas biegu G,G+H |
| Rage Doer | podczas biegu H |
| Side Charge | podczas biegu L |
| Mystery Sting | podczas biegu G+H |
| Mystery Tackle | podczas biegu H+L |

**Just Frame Moves**

| | |
|---|---|
| Jenova Linkage Life | H,L,°H |
| Jenova Linkage Incomplete | L,°H |
| Levitation Strike | H+L,°H |
| Playing Reunion | G+H,H,°H |
| Desperado Edge | H+S,°H |
| Fatal Trap Complete | H+L+S,H,H,°H |
| Jenova Rush | Step,L,H,°H,H,H |

**Duo Fantasy**

| | |
|---|---|
| Postawa do wyciągnięcia miecza | H,°H |
| Sephiroth Combo (Special) | Z mieczem H,H,H,°H |

**Rzuty**

| | |
|---|---|
| Hanging Slay (z przodu) | G+H+L |
| Front SHlex (z przodu) | G+H+L (L)(HI |
| Neck Breakor (z lewej) | G+H+L |
| Side SHlex (z prawej) | G+H+L |
| Deadly SHlex (z tyłu) | G+H+L |
| Tragic End | 360 G+H+L |

**Special Attacks**

| | |
|---|---|
| Postawa do wyciągnięcia miecza | S |
| Black Materia | (S) |
| Hilt Attack | H |
| Hell's Gate | L |
| Flash | G+H |
| Wyciągnięcie miecza | S |
| Sephiroth Combo Complete | H,H,H |
| Hell Quake Slash | L,L,L |
| Heaven's Dancing Spin | S H,H |
| Sudden Strike | G+H |
| Fervent Blow | w trakcie poruszania się G+H |
| Cruel Strike | w trakcie poruszania się w prawo G+H |
| Sudden Cruelty | w trakcie poruszania się w lewo G+H |
| postawa do wyciągnięcia miecza w trakcie poruszania się | H,L |
| Flying Air Strike | skok S |
| Iron Smash | S (tuedy Special Gauga jest pusty! |

### TIFA

Noooo!!! Mamy najgorętszą laskę z FINAL FANTASY!!! Oczywiście dobrze oddano wygląd jej wszystkich atrybutów. Ale najlepsze jest to, że jest świetną zawodniczką - łączącą się z szybkością. Kombinowanie Zangan Dragon Sault wraz z Crystal Glove Kick jest zabójcze!

Zwykłe Zagan Aerial Rave i Kaiser Sault często wychodzą i są miażdżące (chociażby pod względem psychicznym - wyglądają bardzo groźnie). Ma świetne Special Attacks - Final Judgement

| | |
|---|---|
| Zangan Jab | H |
| Zangan One-Two | H,H |
| Avalenche Combo | H,H H |
| Zangan Combination | H,H,L,H |
| Dragon Claw | H+S,H |
| Zangan jab To low | H L |
| Mythril Claw | H,L,H |
| Kaiisai Sault | H+L,H |
| Zangan Dragon Upper | H+S+L |
| Dolphin Blow (Limit Level 1 | (H+S+L) |
| Zangan Low Kick | L |
| Tiger Fang | L H |
| Grand Glove Kick | S+L |
| Zangan Dragon Sault | H+G,H |
| Crystal Glove Kick | H+G,L |
| Hop Kick | H+S+G |
| Water Kick (Limit Level 2) | L+G |
| Motor Drive | L+G,H |
| Falling Scissors | S+L+G |
| Zangan Aerial Rave | Run+H,H,H |
| Avalanche Tackle | H+L |
| Zangan Sliding | Run+L |
| Crescent Fang | G,H |
| Power Soul | Run+L+G,H |
| Shiva Slash Kick | Walk+H,H |
| Diamond Knuckle Kick | FC+H |
| 7tH Heaven | Step+H |
| Over Drive | Step+H,L |
| Over Drive Alpha | Step+H,L,H |
| Zangan Revetea | Step+L,H |
| Master FiSt | Step+L,H,S |
| God's Hand | Step+L,S |
| MetaL KnuckLe Spin Kick | Step+L,L |

**Just Frame Attacks**

| | |
|---|---|
| Zangan Low Alpha | L°,H |
| Mythril Claw Slash | H,L°,H |
| Zangan Combination Alpha | H H,L°,H |

### Quick Recovery

Jeżeli poleciałeś w górę to tuż przed upadkiem naciśnij G - bezpieczne wylądujesz i szybko staniesz na nogi. Działa także w przypadku gdy przechwycono Twój atak mieczem.

### Unik strzału

W trakcie biegu naciśnij G dwa razy, by Twoja postać stała się półprzezroczysta, nietykalna dla pocisków. Uwaga: trwa to tylko moment, więc musisz używać tuż przed trafieniem strzałem.

### Skrzynki

Naciśnij G+H+L przy skrzyni, by popchnąć ją na przeciwnika. Możesz też zrobić to, jeżeli be-

dziesz biegł - postać przeskoczy ją jak kozła na lekcji W-F, popychając na wroga. Z rozbitej skrzyni wypadają różne pierdółki - najważniejsze są bronie, które możesz podnieść i rzucić w przeciwnika. Uwaga na dynamit - może Ci wybuchnąć w ręce.

### Specjalna dobicia

Jeżeli jesteś na poziomie wyższym niż przeciwnik (może być nawet niewielka różnica - możesz stać na skrzyni) możesz wykonać nieblokowaną dobicie - H+L.

### Wykorzystania ścian

Jeżeli dobiegniesz do brzegu planszy, możesz się z niej rzucić na przeciwnika z nieblokowanym ciosem. Po prostu trzymając kierunek „do ściany" naciskasz H lub L - w zależności, jak chcesz zaatakować.

### Taunty

Proste - kierunek + klawisz Select. Nie mogło ich zabraknąć.

### Just Frame Attacs

W nich występują oznaczenia z "*" "°" oznacza, że klawisz trzeba wcisnąć przy odpowiedniej klatce animacji poprzedniego ciosu. Najczęściej należy wcisnąć tuż po tym, jak wcześniejszy cios uderzył przeciwnika lub tuż przed tym, jak wykonywany cios ma dojść wroga. Tolerancja naciśnięcia w odpowiednim momencie wynosi najwyżej kilka klatek, więc odpowiednia wyczucie sprawy może sprawiać bardzo duże problemy. Przeważnie jednak zadany cios przed którym wykonasz "°" jest bardzo zaskakujący dla przeciwnika - np. atakuja jako nieblokowany na Low, a nie na High. Nie można klawiszy klapać - tylko naciskać pojedynczo, w odpowiednich momentach - co tylko utrudnia zastosowanie tego w trakcie walki.

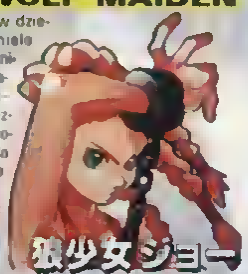
### Rzuty

| | |
|---|---|
| Meteodrive (z przodu - Limit Level 2) | H+L+G |
| SomerSsuLt (z przodu - Limit Level 1) | H+L+G,H |
| Beat RusH (z przodu - Limit Level 1) | H+L+G L |
| Moonsault Crescent (z lewej) | H+L+G |
| Zangan Supplex (z prawej) | H+L+G |
| Avalanche Drop (z tyłu) | H+L+G |
| Meteor Strike (Limit Level 3) | 360, H+L+G |

### Special Attacks

| | |
|---|---|
| Final Heaven (Limit Level 4) | S |
| Final Judgement | (S) |
| Death Force | (S),L |
| Premium Heart | S, kierunek |
| Platinum Fist | S (w powietrzu) |
| Summon | (S) (kiedy Special Gauge jest pusty. Nabija go kosztem energii) |

## JO WOLF MAIDEN



Gościówa w dzieciństwie miała wypadek kolnierzy nad łosami Amazonii - cudem ciężko ranna przeżyła - została uratowana przez wilki. Dorastając posiadła potężną siłę. Ciekaw jestem tylko, czy wilki nauczyły ją stylu walki. Mam pytania: czy wilki ćwiczą Capoeira??? Bo Jo nieźle w tym stylu wymiata (Mutti - no comments please). Jej ciosy są niezwykle zakręcona. Ma najbogatszy zestaw ciosów w grze przez co ciężko ją w pełni opanować, a jeszcze ciężej nauczyć się blokować. Przegięciem (tak mówią ludzie grający przeciwko niej) jest to, że często może odwracać się plecami i wyprowadzać z zaskoczenia nowe ciosy. Ale to i tak nic przy najtańszej zagrywce - sidestepie, który można robić w wielu miejscach combosa!!! Po zamianie w wilka jest też nieciekawie dla wroga - wiadomo, zwierzę ciężej trafić. Jeżeli Jo w postaci wilka dorwie przeciwnika, który zbyt dobrze nie potrafi się bronić i unikać, to koniec - oponent będzie tylko kląć. Zawodniczka ta to największy cheap player w EHRGEIZ. Zaszczane marzeń button mashers.

| | |
|---|---|
| Slash Knee | H |
| Prisoner Kicks | H,H,-,H |
| Tornado Sweeper | H,H,L |
| DeathH Sentence | H,H,L,-,H |
| Hunting Wolf High | H,L,H |
| Hunting Wolf Low | H,L,-,L |
| Lightning SomerSault | H+L |
| Feng Kick | H+S |
| Illusion Feng | H+S,H,H |
| Feng To Beast Barrage | H+S,L,L,-,H,H,-,H,- |
| Feng To Beast RusH | H+S,L,L,-,H,H+L L,- |
| Rage Ball | H+S+L |
| Gone Postal | klepać szybko H+S+L |
| Wolf Claw | L |
| Jail Combo | L,-/- H,-,H,H,H |
| Arrest Kicks | L,-/-,H,- H,L |
| Detain Kicks | L,-/-,H,-,L |
| Beast Barrage | L,-/ ,L,H,H,-,H- |
| Wolf Claw To Beast Rush | L,-/-L,H H+L H+L |
| Wolf Claw To Beast Tail | L,-/-,L,H,H+L,L,-/- |
| Wolf Peck | L,-/-,L,L,-,H,- |
| Wolf Sickle | S+L |
| Beast Toss | S+L,H |
| Cyclone Kicks | H+G,-,H,-,H |
| Tornado Kicks | H+G - L,-,H |
| Iron Cutter | H+G,-,H+L,- |
| Steel Cutter | H+G - H+G -,H+L,- |
| Devil Scythe | H+G,-,H+G -,H+G - |
| Death Cutter | H+G,-,H+G,-,H+G, ,H+L- |
| Spin Feng | L+G -,H,- |
| Hop Kick | H+S+G |
| Felling Scissors | S+L+G |
| Wild Bow Kick | Step L, trzymając G,H |
| Wild Brand | Step,L, puszczając G,H |
| Anger Ball | Step,L,L |
| Wolf Trail | FC+H,H |
| Break Beata | FC+L,- lub -/-L,H |
| Claw To Beast Barrage | FC+L lub + L,H,L,+ H,-H,-H,H |
| Claw To Beast Trail | FC+L - lub + L,H,L,+ H,-H,-L |
| Claw To Beast Shoot | FC+L lub + L,H,L |
| Claw To Beast Rage | FC+ lub |
| Claw To Beast Rush | FC+L,- lub + H |
| Claw To Beast Fall | FC+L lub -/-L,H L |
| Claw To Beast Grind | FC+L lub +L,H + H |
| Arrow Kick | wstając z kucnięcia |
| Kick Away Hop | wstając z kucnięcia H H+L |
| Rage Pounce | w trakcie chodzenia H H |
| Crossbow Kick | w trakcie biegu |
| Sliding | w trakcie biegu L |
| Lunatic Spin | w trakcie biegu H+ |
| Lunatic Scissors | w trakcie biegu H+L H |
| Lunatic Dance | w trakcie biegu H+L+L |
| Escape Kick | obojętnie jaki kierunek + G,H |
| Mad Kick | będąc odwróconym H+L |
| Dirty Roll | będąc odwróconym L |

### Just Frame Attacks

| | |
|---|---|
| Dread Combo | H+S,L,L,-,H,H+L° H |
| Surprise Combo | L,-/-L,L,H,L,*H |
| MonSoon | H+G,-,H+G,-,H+G -,°,H,H+L,- |
| Revenge Combo | FC+L,- lub +L,H,L,+L,H H+L°,H |
| Sonic Ball | będąc odwróconym °H |

### Rzuty

| | |
|---|---|
| Fisherman's hook (z przodu) | H+L+G |
| Hound Rejection (z przodu) | H+L+G,H |
| Sliding Supplex (z przodu) | H+L+G,S |
| Stampede (z lewej) | H+L+G |
| MoonSault Knee Drop (z prawej) | H+L+G |
| Beast Face Brand (z tyłu) | H+L+G |
| Beast Lift Cannon (z tyłu) | H+L+G H |
| Ragnarock | 360,H+L+G |

### Special Attacks

| | |
|---|---|
| zmiana w wilka | S |
| Wolf Slash | H (po zmianie w wilka) |
| Wolf Claw | L (po zmianie w wilka) |
| Wolf Rocket | ,H+L (po zmianie w wilka) |
| Wolf Insult Kick | H+L (po zmianie w wilka, będąc odwróconym) |
| Wolf Rush | H+L (po zmianie w wilka, w trakcie biegu) |
| Lunatic Rush | S (kiedy Special Gauge jest pusty) |

# TIPS&TRICKS

mati psx@silesianet.pl
MATI

## A BUG'S LIFE

**Niekończące się życia**
W menu głównym przytrzymaj **R1** i naciskaj ✕, ● **L2** Jeśli wprowadziłeś kod poprawnie, to powinieneś usłyszeć dźwięk

## APOCALYPSE

**Wybieranie poziomów**
Zapauzuj grę, przytrzymaj **L1** i naciśnij ▲ ↑ ✕ ↓ Jeśli kod został wprowadzony poprawnie, to powinieneś usłyszeć odgłos strzału Następnie wybierz Exit i wróć do Menu głównego, w którym pojawia się dodatkowa opcja

**Niekończące się życia**
Zapauzuj grę przytrzymaj **L1** i naciśnij ▲ ● ✕ ■ Jeśli kod został wprowadzony poprawnie, to powinieneś usłyszeć odgłos strzału

**Wszystkie bronie**
Zapauzuj grę przytrzymaj **L1** i naciśnij ■ ● ↑ ↓ ✕ ■ Jeśli kod został wprowadzony poprawnie, to powinieneś usłyszeć odgłos strzału

**Energia na Maksa**
Zapauzuj grę przytrzymaj **L1** i naciśnij ✕, ▲ ● Jeśli kod został wprowadzony poprawnie to powinieneś usłyszeć odgłos strzału

## ACTUA SOCCER 3

**Dodatkowe drużyny**
Wpisz „PREM CLUBS" na ekranie tworzenia drużyny aby odblokować dodatkowe 24 drużyny

**Zabawne drużyny**
Wpisz „TFF TEAMS" na ekranie tworzenia drużyny, aby odblokować dodatkowe zabawne 24 drużyny

**Dodatkowa drużyna Shearera**
Wpisz 'SEXY FOOTBALL' na ekranie tworzenia drużyny, aby odblokować drużynę Shearer a

**Wielkie głowy**
Wpisz 'TOP HATS' na ekranie tworzenia drużyny, aby odblokować tryb dużych głów

## ASTEROIDS

**Cheat Mode**
Podczas gdy na ekranie tytułowym migocze napis 'Press Start', przytrzymaj **SELECT** i naciskaj ■ ▲ ● ▲ ▲ ■ ● Jeśli wszystko zrobiłeś tak jak należy, to usłyszysz dźwięk wybuchającego asteroida Teraz podczas gry naciśnij **START** + **SELECT**, aby wyświetliło się dodatkowe Menu

**Klasyczny Asteroids**
Podczas gdy na ekranie tytułowym migocze napis 'Press Start' przytrzymaj **SELECT** i naciskaj ●,●,● ▲ ■,■ ● Jeśli wszystko zrobiłeś tak jak należy, to usłyszysz dźwięk wybuchającego asteroida Teraz wystarczy nacisnąć klawisz **START** i wybrać opcję 'Classic Asteroids' z Menu głównego aby zagrać w stare, klasyczne asteroidy

## KNOCKOUT KINGS

**Walcz jako niedźwiedź**
Na ekranie Menu głównego naciśnij ← + ■ → + ▲ → + ● → + ✕
Jeśli kod został wprowadzony poprawnie, to usłyszysz dźwięk Następnie wybierz jakiegokolwiek boksera, aby zagrać jako niedźwiedź

**Tryb dużych głów**
Na ekranie Menu głównego naciśnij ← + ● ← + ▲, ← + ■ ← + ✕
Jeśli kod został wprowadzony poprawnie to usłyszysz dźwięk

## LIBERO GRANDE

**Graj jako Gregorio Zonaras**
Ukończ grę w trybie Arcade na poziomie trudności Normal

**Graj jako Arnold Lang**
Uzyskaj ponad 10000 punktów w trybie 'Challenge 9'

**Graj jako Roland, Edgard Caileux, Powel Gardner, lub Gerald Wells**
Wygraj International Cup wszystkimi krajami na poziomie trudności Hard

**Graj jako Ruprecht Goos**
Odblokuj ostatnie trzy opcje w trybie 'Challenge 9'

**Graj jako David Magellan**
Zdobądź ponad 11500 punktów w trybie 'Challenge 9' na wszystkich poziomach trudności

**Tryb 1998 World Cup France**
Wybierz opcję 'International Cup', a następnie podświetl opcję 'New Game+Continue' Teraz przytrzymaj ✕ + **SELECT** + ● + **START** i naciśnij ▲ Po wykonaniu powyższej czynności wszystkie kraje będą takie same jak podczas finałów we Francji

## NBA LIVE '99

**Graj gorylami**
Wejdź do opcji 'Create Player' i wpisz „BIG BOY" jako imię zawodnika Następnie wpisz atrybuty Charlesa Barkleya dla tworzonego gracza Teraz goryl będzie dostępny na liście graczy bez kontraktu

## O.D.T.

**Pełna energia**
Podczas gry naciśnij **START** (spauzuj grę) i wciśnij ← → ← → ■

**Amunicja na maksa**
Podczas gry naciśnij **START** (spauzuj grę) i wciśnij ←, → ↑ ↓ ● ■

**Mana na maksa**
Podczas gry naciśnij **START** (spauzuj grę) i wciśnij ← →, ←, → ●

## UPRISING X

| Poziom | Kod |
|---|---|
| 2 | ←, ←, ↑, ▲, ▲, ✕, ■, ● |
| 3 | ↓, ↓, ■, ▲, ↓, ▲, ↓, ▲ |
| 4 | ●, ●, ●, ✕, ✕, ↓, ✕, ● |
| 5 | →, →, ▲, ■, ▲, ←, →, ▲ |
| 6 | ↑, ↓, ▲, ■, ✕, ●, ←, ← |
| 7 | ▲, ■, ←, ←, →, ↑, ↓, ● |
| 8 | ▲, ▲, ■, ●, ↑, ↑, ■, ● |
| 9 | ←, ←, →, ↑, ↑, ■, ■, ● |
| 10 | ✕, ✕, ←, ✕, ■, ■, ▲, ✕ |
| 11 | ■, ▲, ▲, ■, ↑, ↑, →, ↑ |
| 12 | ↓, ↓, →, ■, ✕, ✕, ■, ✕ |

## TOCA 2 TOURING CAR

**Wszystkie samochody**
Wpisz "MECHANIC" jako imię Gracza w trybie Single Player

**Wszystkie tracy**
Wpisz "BIGLEY" jako imię Gracza w trybie Single Player

**Dodatkowa trasa Oulton Perk Island**
Wpisz "DINKYBIT" jako imię Gracza w trybie Single Player

**Niewidzialne samochody - z wyjątkiem kół**
Wpisz "JUSTFEET" jako imię Gracze w trybie Single Player

**Wyłączenie dyskwalifikacji w trybie Championship.**
Wpisz "PUNCHY" jako imię Gracza w trybie Single Player

## T'AI FU: WRATH OF THE TIGER

**Pełna mapa**
Podczas gdy T ai Fu idzie pomiędzy poziomami naciśnij równocześnie **R1** i **R2**. Teraz dostępna jest kazda część mapy

**Walka z ostatnim bossem**
Wprowadź kod na pełną mapę. Teraz naciśnij ● podczas przebywanie na mapie, aby walczyć z ostatnim bossem mając dostępne wszystkie umiejętności

## WILD 9

**Wybór poziomów**
Podczas gry naciśnij **START** (zapauzuj grę) i naciskaj ↑ ←, ↓ **R2**, → ■ ✕

**Zdrówko na full**
Podczas gry naciśnij **START** (zapauzuj grę) i naciskaj **R1**, ▲, **L1**, ← ▲, ● ✕

**Tryb Red Beam**
Podczas gry naciśnij **START** (zapauzuj grę) i naciskaj → ↑, ←, ● ↑, ● ●

**10 dodatkowych rakiet**
Podczas gry naciśnij **START** (zapauzuj grę) i naciskaj ✕ ● **R1** → ▲ ✕ ▲

**10 dodatkowych granatów**
Podczas gry naciśnij **START** (zapauzuj grę) i naciskaj **R1** ✕, **R1** → ■ → ■

## ODDWORLD: ABE'S EXODDUS

Podczas gry przytrzymaj R1 i naciskaj ● ● ✕ ✕ ■ ■ aby przeskoczyć do początku następnej „sekcji"

## EHRGEIZ

**Dodatkowe ciuchy**
Podczas wyboru postaci w trybie Arcade, przytrzymaj ↑ podczas wyboru zawodnika

## BUST A GROOVE

**Przeskakiwanie poziomów (dla trybu 1P)**
w czasie solówki komputera wciśnij i przytrzymaj **L1+R1+L2+R2+SELECT**

## STREET FIGHTER ALPHA 3

**Tryby dodatkowe**
Ukończ tryb Dramatic Battle przy pomocy Ryu lub Ken a [illegible] lub Jill, aby odblokować dwa dodatkowe tryby gry

**Klasyczny Street Fighter**
Poczekaj aż na liczniku czasu gry (w Menu opcji pojawi się czas wynoszący ponad 3 godziny. Następnie na ekranie wyboru postaci podświetl jakąś postać i naciśnij **SELECT**, aby grać klasyczną wersją postaci

**Tryb Saikyo**
Poczekaj aż na liczniku czasu gry (w Menu opcji) pojawi się czas wynoszący ponad 4 godziny

**Tryb Maji**
Poczekaj aż na liczniku czasu gry (w Menu opcji) pojawi się czas wynoszący ponad 5 godzin

**Inne intro**
Zdobądź zakończenia wszystkimi dodatkowymi postaciami

**inny Bairog**
Ukończ tryb World Tour bez wcześniejszego uzyskanie Evil Ryu lub Guile'a. Teraz na ekranie wyboru postaci podświetl Bairoga i przytrzymując **L2** naciśnij jakiś przycisk

**Dodatkowe postaci - Evil Ryu oraz Guile:**
W trybie World Tour osiągnij swoją postacią poziom 30 i 31

**Graj jako Shin Gouki:**
W trybie World Tour osiągnij swoją postacią poziom 32 i pokonaj wszystkich Gouki. Teraz na ekranie wyboru zawodnika podświet Gouki'ego, wciśnij i przytrzymaj **L2** i naciśnij dowolny klawisz

**Tryb Dramatic i Final Battle:**
Przejdź tryb Arcade na stopniu trudności 8

**Walka z Super Goukim w trybie Final Battle:**
W trybie Final Battle po wybraniu postaci naciśnij i przytrzymaj **L1** + **L2** zanim pojawi się ekran „Versus"

## PSYBADEK

**Aby móc wpisać poniższe kody, wejdź do opcji Continue w Menu głównego.**
**Teraz wybierz opcję Password i wpisz dowolny z poniższych kodów:**

**Dziewięć żyć**
O, O, N, T, O, I, O, N, M, E.

**Dostęp do wszystkich poziomów**
G, O, A, N, Y, W, H, E, R, E

**Odwrócenie widoku**
T, O, P, S, Y, T, U, R, V, Y

**Aby być niewidzialnym**
Q, O, N, O, A, C, H, A, O, S

**Aby zmniejszyć Xako**
S, I, Z, O, F, A, N, A, N, T

**Aby powiększyć Xako**
I, N, L, I, L, L, I, P, U, T

**Aby zmniejszyć prędkość deski**
C, L, A, P, P, E, O, O, U, T.

**Aby zwiększyć prędkość deski**
O, E, K, P, O, W, E, R, U, P

**Aby zmniejszyć grawitację**
W, A, Ł, K, O, N, M, O, O, N

KODY • KODY • KODY • KODY • KODY • KODY • KODY • KODY • KODY • KODY • KODY • KODY

**A BUG'S LIFE**
Nieśmiertelność
[illegible] 0004
[illegible]
800A85A0 0000
Wszystkie litery (FLIK)
300A85A2 000F

**APOCALYPSE**
Wszystkie bronie
800 [illegible]D2 2400
80018BE4 0300
80018BE6 2402
Niekończąca się amunicja
80022B48 2400
Nieśmiertelność
8005DF08 2400
Niekończące się życia
[illegible]74 0005
N[illegible] Smart Bomby
8005D45E 2400

**ADVENTURES OF ALUNDRA**
Niekończąca się kasa
[illegible]74[illegible]4 [illegible]5F
[illegible] Gilded Falcons
8874F[illegible]C 5817
Posiadasz Miecz
8874FEE8 0000
Posiadasz Fiend Blade
8074FEEC 0000
[illegible] Holy Sword
8874FEF0 0000
Posiadasz Hunters Bow
8874FEF4 0000
Posiadasz Willow Bow
[illegible]74FEF8 0000
Posiadasz Spirit Wand
8874FEFC 0000
Posiadasz Legend Sword
8874FE00 0000
[illegible] Iron Flail
8874FE04 0000
Posiadasz Seed Flail
8874FE08 0000
Posiadasz Ice Wand
[illegible]FE18 0000
[illegible] Fire Wand
8874FE20 0000
Posiadasz Spring Bean
8874038C 0000
P[illegible] Sand Cape
[illegible]40360 0000
Posiadasz Bomb
8674036C 0000
Posiadasz Infinite Herbs
8[illegible]40370 0001
P[illegible] Strength Elixir
[illegible]40374 0000
P[illegible] Magic Elixir
8674037[illegible] 0000
Posiadasz Wonder Essence
[illegible]4[illegible]7C 0000
P[illegible] Aqua Cape
[illegible]4[illegible] 0000
P[illegible] Strength Tonic
8674038[illegible] 0000
Posiadasz Earth Scroll
[illegible]4[illegible] 0000
[illegible] Earth Book
86740390 0000
[illegible]adasz Water Scroll
[illegible]4[illegible] 0000
[illegible] Water Book
[illegible]4[illegible] 0000
Pos[illegible] Fire Scroll
8674039C 0000
Posiadasz Fire Book
[illegible]403A0 0000
[illegible]adasz Wind Scroll
867403A4 0000
[illegible] Wind Book
867403A8 0000
Posiadasz Glass Ring
[illegible]403AC 0000
P[illegible] Ring
86[illegible]403B0 0000
P[illegible] Armlet
86740384 0000
Posiadasz Nevas Charm
[illegible]403B8 0000
P[illegible] Recovery Ring
867403BC 0000
P[illegible] Refresher
86[illegible]4[illegible] 0000
Posiadasz Power Glove
[illegible]

Posiadasz Agate Crest
8071282C 0000
Posiadasz Broken armour
807128AC 0000
Posiadasz wszystkie klocze
8071201C 0000
Masz charm boots
80712[illegible] 0000
8071204C 0000
80712054 0000
Masz Emerald Crest
80712[illegible] 0000
Masz Bouquet
80712[illegible] 0000
Masz Garnet Crest
80712[illegible]30 0000
Masz Ruby Crest
80712[illegible]20 0000
Masz Sapphire Crest
8071280C 0000
Masz Secret Pass
80712[illegible]0C 0000
Masz Topaz Crest
80712[illegible] 0000
Nieśmiertelność
8070138C 00A0
„Księżycowy skok!!"
78712A40 006A
80701CA6 0000

**ARMOURED CORE**
Niekończąca się kasa
8057F52C 604F

**BLAST RADIUS**
UWAGA! Najpierw wpisz poniższy kod, pozostałe inne kody bez niego nie zadziałają!!!
7[illegible]A37A 00A0
5[illegible]A37C [illegible]
F[illegible]0C 0000

Poniższe kody mogą być wpisane bądź też wyłączne.

Niekończący się solenoid
30044138 000C
Niekończąca się energia
300441[illegible]0 0000
Niekończące się paliwo
30042A4A 000A
100000 kontynuacji
80042AF8 D7FA
80042AF8 0000
Niekończąca się amunicja
300441[illegible] 0000
Brak przegrzewania
800010A 000A

**BOMBERMAN WORLD**
Niekończąca się ilość żyć
30021EA8 5055
Niekończony się czas
300CED6 000A
Masz wszystkie kryształy
800CE[illegible] 0002
Rzucanie bomb seriami
800218[illegible]C 0000
80021[illegible] 0002
Wszystkie poziomy ukończone
800[illegible] 0000
Nieśmiertelność
300218[illegible] 000C

**BUGGY**
Dostęp do wszystkich tras i trybów gry
80043179 0000
Sekwencja końcowa
8004317D 0000
Wszystkie kamery dostępne (naciśnij select)
80043181 0000
Wyłączenie wszystkich pojazdów
800431[illegible] 0000
Tryb sterowania w czasie gry
800431[illegible] 0000
Pierwsza bomba używająca power-upy
800[illegible]18D 0000
Zawsze pierwsze miejsce
800B20DA 000A
800F1F[illegible] 000A
800[illegible]3D7A 000A

**CIRCUIT BREAKERS**
Niekończące się power upy dla pierwszego Gracza
8073E4C8 504F
8073E4[illegible] 504F
[illegible]
8073E4E0 504F
8073E4E8 504F
8073E4F0 504F
8073E408 504F
8073E410 504F
8073E418 504F
8073E420 504F

**COLIN McRAE RALLY**
Wszystkie trasy i samochody.
800567F0 504F
Automatyczne przełączenie Rally School
800[illegible]80 504F
Zerowy czas okrążenia
800[illegible]7D3 000A

**Command & Conquer RED ALERT Retaliation**
Kody dla Aliantów
Niekończące się pieniądze
8058F62C 504F
Nieśmiertelne jednostki
800[illegible]80 100A
800[illegible]AE 5D57
800[illegible] 700A
80735[illegible] 00CE
80735[illegible] EB50
8073575A 700A
80735780 000E
8073578E 7070
80735784 000C
80735782 007A
80735788 700A
8073578C 0070
8073578A F75C
80735770 000A
8073578E 000C
80735774 0002
80735772 5C3A
80735776 700A
energia elektryczna na maksa
7[illegible]DE 5050
8058F6[illegible] 504F
Silosy nie są potrzebne
7[illegible]DE 5050
805[illegible]8 000A

*Sowieci*
Niekończące się pieniądze
805[illegible]AF0 504F
Nieśmiertelne jednostki
800[illegible]80 100A
800[illegible]AE 5D57
800[illegible] 700A
80735[illegible] 00CE
80735780 EB50
8073578A 700A
80735780 00E2
8073578E 7070
80735784 000C
80735782 007A
80735788 700A
8073578C 0070
8073578A F75C
80735770 000A
8073578E 000C
80735774 0002
80735772 5C3A
80735776 700A
energia elektryczna na maksa
7[illegible]DE C000
8058FA0C 504F
Silosy nie są potrzebne
7[illegible]DE [illegible]
805[illegible]AEC 000A

*Kody dla trybu Skirmish*
Niekończące się pieniądze
80582498 504F
energia elektryczna na maksa
7[illegible]DE [illegible]
80582484 504F
Silosy nie są potrzebne
80582494 000A

*Kod dla obydwu drużyn (Alianci i Sowieci)*

Natychmiastowe budowanie
7[illegible]DE 5050
805[illegible]EFA4 000A

**DEAD BALL ZONE**
Drużyna pierwszego Gracza zawsze wygrywa
80006090 0022

[illegible]
800[illegible]54 5322
Niekończące się bufy
80005DE8 504F
Niekończące się bomby
80005DEC 504F
Niekończące się siły latającej
80005DF0 504F

Kod do trybu Tussle
Odblokowanie wszystkich drużyn
800EC84 5055

**DEAD OR ALIVE**
Pierwszy Gracz jest nieśmiertelny
800DB448 00FA
Drugi Gracz jest nieśmiertelny
800DB1A0 00FA
Dostęp do dodatkowego Menu
800DA1E0 D00A
Ekstra stroje
300DA8[illegible]0 504F
300DA8A3 504F
300DA8A1 504F
300DA8A7 504F
300DA8A5 504F
300DA8A9 504F
300DA8A8 504F
300DA8[illegible]3 504F

**DEATHTRAP DUNGEON**
Wszystkie czary
800E578C 000A
8002C488 504F
Niekończenie wiele Health Potion
3002C484 504F
Niekończenie wiele Antidote
3002C488 504F
Niekończenie wiele Strength Potion
3002C48C 504F
Niekończenie wiele Speed Potion
3002C480 504F
Niekończony czerwony miecz
3002C318 504F
Niekończenie wiele bomb
8002C340 504F
Niekończący się FireTower
8002C338 504F
Niekończący się Grenade Launcher
8002C344 504F
Niekończący się Blunderbus
8002C348 504F
Niekończący się Infernal Device
8002C34C 504F
Niekończący się Chalk
8002C34C 504F
Silver Key
8002C480 0AE0
Red Key
8002C484 0AE0
Gold Key
8002C4AC 0AE0
Niekończący się Chemical Ice Warding
8002C404 504F
Niekończący się Warding
8002C408 504F
Niekończący się Magic Charms
8002C40C 504F
Niekończąca się niewidzialność
8002C4A0 504F
Magic Warhammer
8002C328 0000
Venom Sword
8002C310 0000
Silver Sword
8002C31C 0000
Black Spirit Sword
8002C320 0000
Warhammer
8002C324 0000

**DIABLO**
Wpisz ten kod przed wpisywaniem kolejnych kodów
7[illegible]3570 000A
Nieśmiertelność
8001E8F4 504F
Niekończąca się Mana
8001E008 504F
Niekończące się pieniądze
800[illegible]F0 000A
8001E828 504F
8001E826 504F
Wszystkie czary
8001E000 504F
8001E00E 504F
8001E004 504F
800C9D20 000A

[illegible] 595A
80[illegible]1E[illegible]40 605F
8041E54C 605F
8001E54A 605F
8001E050 605F
8001E54E 605F
8001E054 605F
8001E052 605F
8001E0[illegible] 605F
8001E0[illegible] 605F
8001E05C 605F
8001E0[illegible]A 605F
8001E060 605F
8001E062 605F
8001E0[illegible] 605F
8001E066 605F
Niekończąca ilość punktów rozwoju
8001E8E0 505A

**EINHANDER (JAP)**
Niekończąca się ilość żyć
300E57F4 5C32

**EVERYBODY'S GOLF**
Dostęp do wszystkich golfistów
8000F18 5A80
8000F18 5A80
8000F1C 5A80
8000F1A 5A80
8000F20 5A80
Dostęp do wszystkich pól golfowych
8008A070 5050

**FIFA '99**
[illegible]
80034D40 0077
[illegible]
80034D40 0000
[illegible]
80034D44 0077
[illegible]
80034D44 0000
W miejsce ?? wpisz wynik jaki chcesz uzyskać.

**FINAL FANTASY VII**
Sephiroth
3003D64F 5057
[illegible]
800D298C 1E92
Niekończące się Gil
800D2882 505F
[illegible]
800D28C5 505A
Zatrzymanie zegara
800D2[illegible] 000A
800D2[illegible] 595A
Dużo przedmiotów
800D1D02 1A80
800D1D04 1B[illegible]
800D1D06 1A8C
800D1D08 1B5C
800D1D0A 1B[illegible]
800D1D0C 1B[illegible]
800D1D0E 1557
800D1D1D 1B58
800D1D12 1B[illegible]
800D1D14 1B[illegible]
800D1D16 1A5E
800D1D18 1A84
800D1D1A 1B[illegible]
800D1D2C 1B97
800D1D1C 1B8C
800D1D1E 1BA1
800D1D20 1BBA
800D1D22 1B[illegible]
800D1D24 1B57
800D1D26 1BA8
800D1D[illegible] 1BA4
800D1D2A 1BA[illegible]
Bronie ostateczne
800D1978 0E8F
800D19FC 0E7F
300D1A00 0E8F
300D1A04 0EA2
300D1F88 0E9D
300D1F0C 0E[illegible]
300D2090 0EC[illegible]
300D2014 0ED[illegible]
Niekończące się SP [illegible]
800D2[illegible]F2 7[illegible]F
Niekończące się SP [illegible]
800D2[illegible]FC 504F
Dużo AP
300D2[illegible]FF 604F

# CZEŚCIÓWKA!

...io nadal spływały znikety liczn... tym miesiącu, za co wdzięczni ...sielismy Wam wszyscy A i listów ...ie pospieliście Jedne mądre tre ...owe i rzeczowe, inne nie tak d... ...ońca Jak zwykle, tych drugich ...epublikowsiem wiele, bo ubaw ...lam z tskowymi wypocinami ...rzedni Czytajcie zatem do woli

## PRYWATA:

[redacted]

...wa... tym... bardziej gratulujemy ...cięcia Tomaszowi... tsk trzymaj! Rządzisz! Serdecznie dziękujemy ...pozdrowienia ...a co tym se... ...nym odpłacamy! Tak przy okazji - ...astanawiamy się nad tłumacze... ...PSX EXTREME i wysyłaniem m... ...do Czeskiej Rzpublki, hłzh-le!

## Joke...

...[...] Podczas zabawy ...ywsetrowej konsol ... wysiadł prąd. Seniak mówi do wszystkich: - Nie martwcie się - to tylko korki. - Ta nie my! - wołają wszystkie N64 [...]"

**???, Bielsko-Biała**

## „Kulturwatywny" Czytelnik

„[...] W „stopce redakcyjnej" napisano jest: „Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości... kopiowane". Założyłam klub PSX'a. Wraz z kumplami mamy zamiar wydawać gazetkę, więc wysuwam prośbę o zezwalania na korzystanie z materiałów zamieszczonych w PSX EXTREME [...]"

**Łukasz Sz., Pałkowice**

**Bardzo mi przykro. Wszystkie teksty są własnością Wydawnictwa „Grupa 96" - nie wyrażamy zgody na korzystanie z materiałów zawartych w PSX EXTREME.**

## Tipserzy

...[...] Gdzie można nabyć płytę „The sound of Gran Turismo"? [...] Czy wiecie o tym, że na Game Sharka są kody do gry TEKKEN 3? Chyba nic z Waszego konkursu... [...]"

**Robert W., Gdańsk**

Płytę z soundtrackiem GRAN TURISMO można kupić na pewno w sieci sklepów EMPIK. Kosztuje ok. 50 zł (lecz nie jestem pewien). [...] Tak, zauważyliśmy to (patrz 'Kącik TKJ') i podjęliśmy odpowiednie kroki. Właśnie dlatego nie wprowadzimy kącika z najlepszymi wynikami z gier w stylu 'Aleja Sławy' u konkurencji. Wszelkie sztuczki, nawet te soft, robione różnymi dopalaczami (Action Replay) są nie do udowodnienia nawet w wypadku nadesłania do nas kasety wideo. W związku z powyższym, publikowanie takiego kącika nie ma głębszego sensu. Czy chciałbyś zobaczyć wynik lepszy niż Twój, co do którego nie masz pewności, iż został osiągnięty bez żadnych sztuczek? Ja nie.

## Jo sem netoperek!

...I I VAZENA REDAKCEI I PRESTO, ZE POCHAZIM Z CECH, OOVOLIL JSEM SI VAM POSLAT OOPOVEOI NA VASE OTAZKY VAS CASOPIS KUPUJU PRAVIOELNE, U NAS MOC CASOPISU O PSX NEVYCHAZI OOUFAM, ZE MYM OOPOWEOIM BUOETE ROZUMET, PROTOZE NECNCI KOMOLIT VAS JAZYK ALE NASE RECI JSOU SI OOST PODOBNE MNONO USPECNU V DALSI PRACI VAM PREJE I I"

Tomas Meier, Ostrava - Oubina (Ceska Republika)

Wow, jesteśmy zszokowani ...czy wiście pozytywnie. Listy z innych krajów (czyt. nie z Polski) nadchodzące do naszej Redakcji do najliczniejszych nie należą (nie licząc tych od różnych firm, które podsyłają nam gry i materiały prasowe). Tym bardziej gratulujemy ...cięcia. Tomaszowi... tsk trzymaj! Rządzisz! Serdecznie dziękujemy ...pozdrowienia. ...a co tym se... ...nym odpłacamy! Tak przy okazji - ...astanawiamy się nad tłumacze... ...PSX EXTREME i wysyłaniem m... ...do Czeskiej Rzpublki, hłzh-le!

## PE w Europie?

[...] Nigdzie nie mogę dostać gry PARASITE EVE. Czy ukazała się ona już w wersji europejskiej? [...] Posiadam grę RESIDENT EVIL 2. Czy część pierwsza jest równie dobra? Wiem, że grafika jest słabsza, nie czy nie zawiedę się na niej? [...]"

**Gnom, Jelenia Góra**

**Niestety, gra PARASITE EVE jeszcze nie ukazała się na rynku europejskim, więc póki co - ratuje Cię tylko import. [...] Gra RESIDENT EVIL i wielu osobom (np. Mr. Ściora) podoba się bardziej, niż jej kontynuacja. A to za sprawę mniej komercyjnej fabuły, że się tak wyrażę. Znajdziesz tam o lekawsze zagadki, niżli w sequelu. Grafika rzeczywiście jest słabsza, animacja także, nie ogólnie rzecz biorąc - na RE1 na pewno się nie zawiedziesz.**

## JESTEŚCIE NIENORMALNI

...[...] TO PRAWDA - NIE JESTEŚCIE ZUPEŁNIE NORMALNI (PRAWDA NIY?!... [...] ILE WY WŁAŚCIWIE ZARABIACIE, SKORO STAĆ WAS NA ROZBIJANIE NIE KIEPSKICH FUREK? [...] WOLICIE IŚĆ Z DZIEWCZYNĄ NA RANDKĘ CZY SPĘDZIĆ NOCKĘ Z PSX? [...]"

**TOMEK, USTKA**

**PRAWDA, PRAWDA... [...] ZARABIAMY SŁUSZNIE. NARZEKAĆ NIE MOŻNA INA PEWNO WIĘCEJ. NIŻ PRZECIĘTNY ANESTEZJOLOGI... [...] I ŹLE! ZA JAKICH FACETÓW TY NAS UWAŻASZ? NO... NIEKTÓRZY NIE MAJĄ CZASU NA KOBIETY. A RESZTA TO CHYBA JACYŚ „INNI"... OSOBIŚCIE PREFERUJĘ KOBIETY. A NIE KONSOLE... BO KOBIETY SĄ WSPANIAŁE. MIĘCIUTKIE I W OGÓLE OOOU KOCHAMY KOBIETY! ONE NAS PRAWDOPODOBNIE TEŻ KOCHAJĄ... POZDRAWIAMY NASZE „OCZKA W GŁOWACH" BARDZO MOCNO: AGNIESZKA, ANNA, JOANNA, KATARZYNA, MAGDALENA, MARZENA - REZ WAS ŻYCIE BYŁOBY PUSTE. HEJI**

## Ucz się, ucz, bo...

...I I Z wykształceniem kończy szkołę i się cieszy, że będzie pograwał w każdą grę, ale tylko będzie chciał. Aż tu pewnego dnia wpada do mnie pan Zenek (listonosz (zadzwonił dwa razy)) i mi daje jakiś polecony świstek. Co ja będę dużo pisał - na wiosnę idę do wojska. Będzie niezła przygoda - w końcu zawsze lubiłem DOOMa, hehe! I P

Kristos, Szczecin

Kristos nie szukaj złotego w wojsku, karabinami bo DOOM-a w wojsku jest kanały. Dziękujemy za zapro-

...skor... ...wo...
...grami...
...Sk...

...daje nam... ...upnkty

## Łowca

...[...] Jak można zdobyć oryginalne gry (oczywiście na terenie Polski) w systemie NTSC? [...]"

**Łukasz G., Jaworzno**

Oczywiście za kasę, hehe! A tak poważnie do sprawy podchodząc, to musisz obdzwonić firmy wysyłkowe - niektóre się przechwalają, że potrafią ściągnąć dla klienta każdą grę (sprawdź ja!).

## Spostrzegawczość to podstawa!

...hop... te...
...r... ...(...)...
...w ja... ...(...)...
...t... ...r... ...une...
...tylwe... ...tr... ...brod...

...ta... ...w...
...cze...

## Kontrolowana ekstaza!

...j...] Czy w Dni Skoku można jakoś regulować wibracje? [...]"

**Bobek, Złotoryja**

**Niestety, Ty - użytkownik Dni Skoku - nie masz możliwości wpływu na to, jak intensywnie dega tenże pad. Programiści mogą to czynić, ponieważ różnym natężeniem degi w poszczególnych grach (jak dotąd, najmniej daje z nich znać w grze CRASH BANDICOOT 3, tak mi się zdaje).**

## 150 tys. PSX'ów!

...[...] czy wasze dane o ...ilości posiadaczy PlayStation'a ...[...]"

Kuba, Bielsko-Biała

...

# mała · DUŻA GALERIA

W tej edycji 'Małej Galerii' przedstawiamy Wam wyniki konkursu rysunkowego polegającego na narysowaniu karykatur zą(Red.)ów. Dostaliśmy około setki prac i z braku miejsca przedstawiamy tylko niektóre, najlepsze. Przy wyborze pod uwagę braliśmy technikę i podobieństwo.

## RANKING ZWYCIĘZCÓW

1. Sylwester Romański, Rejowiec
2. Marcin Szargała, Łask
3. Waldemar Hejncel, Wałbrzych
4. Mirosław Łach, Zawiercie
5. Wojciech Kulawik, Tarnowskie Góry
6. Karol Wiśniewski, Tczimy
7. Mateusz Zarzycki, Chełm
8. Kuba Kalot, Warszawa
9. Patryk Hałka, Wrocław
10. Damian Gręzyło, Jelcz-Laskowice
11. Grzegorz Ciecieląg "Pilgrim" Radom
12. "Piotr", Łódź (brak adresu)
13. Michał Gwałdzik, Rejowiec
14. Paweł Kot, Kraków
15. Łukasz Sorokosz, Elbląg
16. Łukasz, Jastrzębie-Zdrój, Wrocław
17. Jacek Szymków, Sanabil
18. Krzysztof Kobielski, Konin
19. Krzysztof Jakiel, Łódź
20. Piotr Wciewicz, Gdańsk

Najwyżej punktowany rysunek

Najlepsze karykatury poszczególnych z(Red.)ów zamieściliśmy w dziale 'Hyde Park' zamiast zdjęć.

## Poszukiwany

■ [...] Dosyć mnie słuchy, iż pewna firma produkująca konsole omyłkowo wypuściła na rynek jedną sztukę stanowiącą duże niebezpieczeństwo, w której zainstalowany został radioskop. Sprzęt stworzono do celów eksperymentalnych i mógł być używany tylko przez japońskich specjalistów ubranych w ochronne kombinezony. Osoba, która kupiła to niebezpieczne urządzenie jest pilnie poszukiwana, gdyż cały czas podczas grania nieświadomie poddawana jest radioaktywnemu promieniowaniu, które ma destrukcyjny wpływ na jej umysł. U tegoż człowieka bardzo szybko rozwijać się będzie psychonerwica, aż stanie się nieświadom swoich czynów. Podobno ten zakręt mieszka w Polsce i zwie się Agent 00. Słyszałam, że Japończycy są już na jego tropie i jednocześnie przepraszają wszystkich, którzy mieli kontakt z berezjami głoszonymi przez tego umysłowego mutanta. Może ktoś wie coś więcej na ten temat? – [...]"

Dąbek, Wrocław

Tak, ktoś wie.

## Powrót św. Franciszka z Asyżu

■ [...] Masz problem z kupnem gier? Nie stać cię na gry za 200 zł? Zadzwoń! XXX-XXX-XX-XX [...]" ???, ???

Nie wiem jaki środek znalazłeś na ten odwieczny problem ale tego ogłoszenia nie wydrukujemy. Po prostu nie chce nam się wierzyć, że fundujesz ludziskom gry... a może tu chodzi o coś innego... hmm

## Bez komentarzy

■ „[...] Dręczy mnie fakt, że PSX EXTREME ukazuje się co miesiąc. Macie przecież wielu fanów i chyba jesteście w stanie wydawać PE co pół miesiąca lub co 2 tygodnie [...]"

Groby, Słupsk

## JAJCARZ

■ „[...] PRZEBYŁAM WAW WOJE WYCZYNY W TK3 [...] WAW NADZIEJĘ, ŻE NIE SPRAWI WAW TRUDNOŚCI ODTWORZENIE TEGO FILMU [...] JEŚLI BY COŚ BYŁO NIE TAK, TO DAJCIE ZNAĆ [...]"

SŁAWEK B., SZAMOTUŁY

EKHEM... W KOPERCIE ZNALAZŁEM JEDNĄ Z DWÓCH SZPUL, JAKIE ZNAJDUJĄ SIĘ W KASECIE WIDEO. ROZWINIĘTA SYŁA NAM TAŚMA. OTO MATERIAŁ, KTÓRY MIAŁ WAM SŁUŻYĆ ZA OSTOJĘ, CO BY STAĆ SIĘ W KOŃCU SUPPORTEM DO 'KACIKA TEKKENOWEGO'. ZATEM DAJĘ CI ZNAĆ, SŁAWOWIRZE ŚWIRZE, ŻE COŚ JEST NIE TAK (TEN ZWROT JEST NACECHOWANY DODATNIO)...

## Narwaniec

■ „[...] Odnośnie konkursu dla kobiet niech przysyłają Wam swoje zdjęcia w kostiumach kąpielowych bieliźnie lub bez niej (sic!). Ja chcę takie zdjęcia w PSX EXTREME!!! Dajcie też ich adresy [...] Tylko musicie pomyśleć o stosownych nagrodach, aby pan nie takowe fotki podsyłały [...]

???, Szczecin

Cóż nasuwa się z zamiarem zorganizowania konkursu dla pań w strojach kąpielowych ale czekamy na bardziej stosowną porę roku. Gdyby zdjęcia miały być bez bielizny to osobiście jestem przeciw... a gdzie romantyczne wątki? Przecież bielizna pobudza zmysły i niektóre części ciała męskiego hihihi! Poza tym na pewno byśmy nie dali do druku numerów pań bo to śpiczeźne z prawem a i na dobre by im zapewne nie wyszło. Co do nagród to już my byśmy coś wymyślili (Dual Shocki? Hihihi!). Pohamuj zatem swój popęd zadowalając się kolejnym listem w pewien sposób idę na pewien kompromis.

## Powstanie kobiet!

■ „[...] Na każdy kolejny numer PSX EXTREME czekam jak na okres [...] Domagam się, abyście publikowali więcej tekstów o/dla kobiet, które lubią PSX'a tak samo, a może nawet bardziej niż faceci [...]"

Magda K., Warszawa

Oki, zatem jedziemy z grubej rury. Spodziewam się od Was dziewczęta i kobiety (hihihi!) many listów. Chcę z Wami polemizować, plotkować i odpowiadać na przeróżne pytania, nawet bardzo intymne (no, tylko bez przesady). Jako że jestem faceem z krwi i kości, to bardzo proszę o zamieszczanie w listach swoich zdjęć i zaznaczanie, oky wia ściślejsza sfotografowanego ciała i umysłu zgodza się na jego publikację. Jak dobrze pójdzie, to wygospodaruję w dziale 'Li-



Piła

# KONKURS

**Konkurs polega na przebraniu się za jakiegoś (powszechnie znanego) bohatera z dowolnej gry na PlayStation, zrobieniu zdjęcia i nadesłaniu go na adres Redakcji do 20 kwietnia 1999 roku. Nagrodami w konkursie są dwa Dual Shocki ufundowane przez firmę KOLIBER z Wrocławia. Osobników płci męskiej upraszamy o nie przebieranie się za Larę Croft, bo w jury zasiadają sami "normalni". Ale jak ktoś bardzo chce... byłaby nia było widać torsu. Pokażcie, co potraficie!**

## CZYTNIJTA TO!

A [illegible] ilśmy [illegible] w życie i grasz sugestie, 'Opis na życzenie' (ew. obiady). Piszcie zatem który ze starszych tytułów chcielibyście mieć rozłożony na czynniki pierwsze i podany na tacy. Pierwszą pozycją, jaką przygotowujemy, jest mega opis do FINAL FANTASY TACTICS (autor - Star), a fildy od dawna proszą. Czekamy na kolejne propozycje

sty' pokaźną jego część na owe łakotki i zdjęcia. No, to popiot kujemy. A Madzie z W wy po zdrawiam gorąco (i pozdrów swojego faceta) spodobało mi się bardzo porównanie, które go użyłaś na początku swojego listu. Po prostu rządzi. Chciałbym od Ciebie „kupić" to hasło, ale jest dla mnie bezużyteczne, hihihi!

## Co nagle, to po diable

[...] O rany! Natchnęło mnie! Po przeczytaniu ostatniego numeru PSX EXTREME - postanowiłem! Zostanę piratem! Pirat to jest gość! Udziela wywiadów do gazet. Jeździ super bryką. O rany - to jest to! Mój stary za... dala za 1200 zł miesięcznie - to frajer. Nikt z nim wywiadu nie zrobił. Jakie nieżyciowy, czy jak? A taki pirat to gość. Sprzedaje 500 płyt tygodniowo. Niech zarabia 10 zł na 1 CD. To ma 5000 zł TYGODNIOWO!!! Czyli 20000 zł MIESIĘCZNIE!!! Kur ! To dwieście starych baranek!!! A mój stary musi na to pracować prawie 18 miesięcy!!! I nie udziela wywiadów. Pogadałem z ojcem - biorę kredyt. Kupujemy dwie nagrywary i jesteśmy COOL!!! [...]

Bruce Lee, Lista Dyskusyjna

Ty i Twój stary jesteście spoko! Tak trzymać! W następnym numerze postaramy się o test nagrywarek i ranking najlepszych CD R-ów, więc dajcie sobie na razie na wstrzymanie. Jeszcze jeden mieszkaniec za marne 1200 zł. A tak na serio. Co do wywiadu, to nie miejmy na celu propagowania takiego postępku - PSX EXTREME, jak sama nazwa wskazuje, to pismo ekstremalne, więc czasami wzbudza pewne kontrowersje - tak było, jest i będzie. To nas wyróżnia od pozostałych pism branżowych. A poza tym, może nie zdajecie sobie sprawy, że życie pirata to nie tylko kupa kasy, bryka i wystrzałowe cipuchy, ale też ciągły stres i robota (głównie koprowanie) przez 18 godzin na dobę (zapomnijcie o knajpach i dyskotekach oraz dziewczynach, a Twój stary niech zrezygnuje ze stałej pracy). Podejrzewam, że macie o tym małe pojęcie...

## Kłopoty ze słuchem

[...] Słyszałem, że kabel RGB może zepsuć konsolę. Czy to prawda? [...]

Wojtek W., Stalowa

Tak, a na PSX2 będzie można odtwarzać winylowe płyty

## PCHLI TARG

Kupię konsolę PSX w cenie do 300 zł. Chcesz wstąpić do klubu PSX? Przedłę kopertę znaczek zwrotny 1 zł (na koszt). Łukasz Szczepaniak, ul. Sztygarska 3/15, 58-100 Świdnica

Sprzedam PSX'a (z nalepką TEKKEN 3) + Memory Card SONY + pad SONY + Dual Shock + kabel EURO, RGB + 14 płyt z demami + gry + czasopisma konsolowe. Cena zestawu ok. 950 zł (do negocjacji). Arek Kosman, ul. Niecała 5/3, 60-805 Poznań, tel. (061) 867-28-17

Sprzedam gry: COLIN MCRAE RALLY, ODDWORLD ABE'S ODDYSEE, NEED FOR SPEED 3, DEATH TRAP DUNGEON, SUPER CROSS 98, NIGHTMARE CREATURES - 45 zł/szt. Istnieje za zaliczeniem pocztowym, wszystkie w systemie PAL. Maciek Pardo, Suchorzewiec 1, 112 Lesny Wielkie

Sprzedam gry: RAPID RACER, ROCK'N'ROLL RACING 2 (wersja angielska, 150 zł/szt.) - obie z instrukcjami w j. polskim. (061) 81-76-291, Jakub Jóźwiakowski

Sprzedam grę RAPID RACER. Cena 60 zł. (075) 77-19-960

Sprzedam lub zamienię gry na PlayStation. (0501) 34-81-01, Adam

Zamienię Amigę 600 + 2MB RAM + regerem + HD 87 MB + całe wyposażenie + 1 kg gazet tematycznych + gry i programy na SONY PlayStation lub sprzedam za 450 zł. Mariusz Lesiakowski, ul. Reymonta 7, 42-242 Rędziny (k. Częstochowy)

## HIV NIETOPERZ

[...] HIV, czy ty zawsze piszesz teksty w nocy?! [...]

Arek, Wrocław

Przeważnie. Bo nocą panuje błędnie pojmowany spokój, psiory za oknem nie ujadają, następuje cisza, fala wolno mija, błękit i mogę się względnie skupić nad problemem w tym że mnie trzeba wstać do pracy, czego żałuję...

## %$#@!!!!&*()^T*()

[...] Około 3 miesiące temu kupiłem PAL CONVERTER, który na mojej konsoli nie działa. Więc pożyczyłem go kumplowi - i u niego działa. Sprawdzałem już wejście, ale jest O.K. Nie wiem, co jest grane. Pomóżcie proszę! [...]

???, Katowice

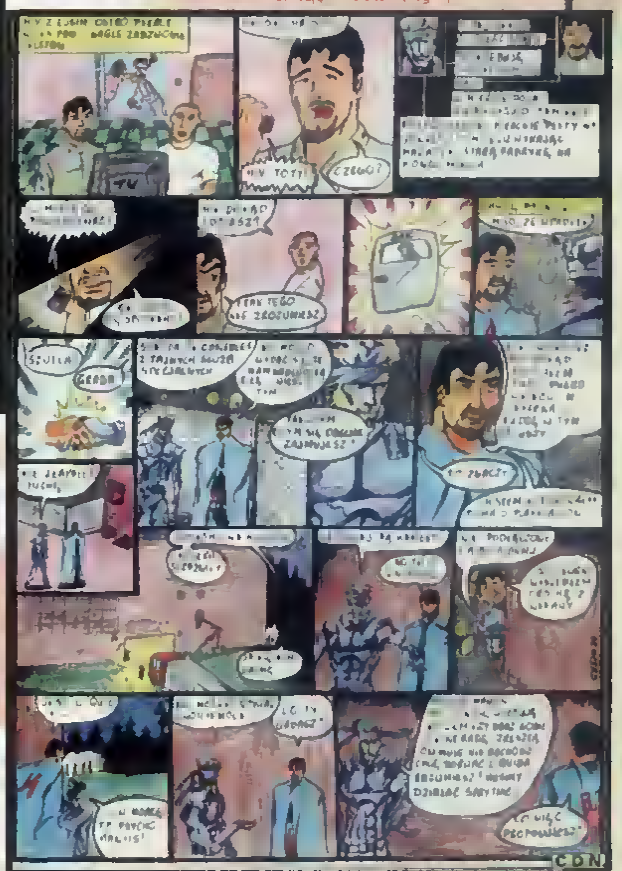
Jeżeli PAL CONVERTER działa poprawnie u kolegi, oznacza to, że masz, niestety, nieodpowiedni telewizor. Zdarzają się także modele [illegible] starsze, nie [illegible] z PAL CONVERTEREM będą dobrze współpracować z konsolą. TV prawdopodobnie łapie [illegible] kolory ale [illegible] obrazu. To [illegible] synchronizacji i tego niestety już nie obejdziesz. Musisz zmienić telewizor. Innego rozwiązania nie widzę.

## Magia liczb

[...] Czym różnią się modele konsoli PSX oznaczone symbolami SCPH-7502c i SCPH-7002c? [...] HIV - co do gry Sega Rally 2, to masz całkowitą rację [...] Napisz coś o grze Spec Ops! [...]

Przemek D., Białystok

Oba te modele można spotkać w Europie, choć założenie projektu były inne. Zatem tak oznaczone konsole nie różnią się niczym. A jeśli to kogoś interesuje, to dokładna odpowiedź brzmi: Różnią się tylko rozmieszczeniem elementów na płycie głównej, ale w praktyce sprawują się/wyglądają identycznie. I wiem, że mam rację. Ostatnio kupiłem nawet konsolę Sega Saturn, co by ćwiczyć w pierwszą część Segi Rally - teraz czekam na [illegible] pejską premierę Dreamcasta i od razu łykam go wraz z grą Sega Rally 2 - czad! [...] Coś o grze Spec Ops! A tak [illegible] to gra ta pojawiła się na PC, a pecety nam zwisają i nie śledzimy tego rynku.




Pif

# KĄCIK

TEKKEN 3

ROUND 6

Yo all!

KALI

**Imię: Jacek Jan Cyprian (sam chciałeś, ho ho)**
**Nazwisko: Rzymełka**
**Kywa: Icek**
**Miasto: Katowice**
**Sukcesy:**
III m-ce Pierwszy Ogólnopolski Turniej Tekken 3 (Wrocław)
**Postacie:** Xiaoyu, Nina, Yoshimitsu, Law, Jin
**Styl gry:** Dwa style. Pierwszy - denerwująca wroga defensywa bazująca na masie sidestepów, z których wyprowadzane są kontry. Drugi - przytłaczający atak - przepyszne dopracowane custerny, wyborzystanie wszystkich dobrodziejstw - parnesów - kontr (głównie u Law - na ręce). Lubi sporo energii. Uwielbia wkurzać przeciwników bawiąc się Xiaoyu, choć wzbrania się przed docinkami słownymi - gra sama pokazuje, co ma pokazać.

**Imię: Adrian**
**Nazwisko: Derega**
**Kywa: Macenas**
**Miasto: Tarnowiec**
**Sukcesy:**
I m-ce Pierwszy Ogólnopolski Turniej Tekken 3 (Wrocław)
II m-ce - Drugie Ogólnopolskie Mistrzostwa Gier Komputerowych (Poznań)
II m-ce - Turniej Tekken 3 (Brzeg)
**Postacie:** Jin, Lei, Xiaoyu, Law
**Styl gry:** Przede wszystkim defensywa - ale w bardzo specyficznym wykonaniu - masa stoperów plus sidestepy. Lubi podpuszczać przeciwnika, by go powstrzymywać krótkimi ciosami. Przyzwyczaja tak przeciwnika a później walka juggle gdzie się tylko da. Ciężko go „nadgryźć" - powstrzymuje przeciwnika zawsze i wszędzie. W trakcie gry jest spokojny - i z gracją roznosi oponentów.

**Imię: Romik**
**Nazwisko: Kumor**
**Kywa: -**
**Miasto: Głogów**
**Sukcesy:**
II m-ce Turniej Tekken 3 (Wrocław)
**Postacie:** Lei, Jin, Heihachi, Law, Eddy
**Styl gry:** Lubi pitbullować i gwałtu kontrować. Bardzo dobrze sprawdza się także w defensywie. Stara się opanować grę wszystkimi postaciami dzięki czemu zna ich słabe strony. Mariusz wszelkiego rodzaju juggle i zabierających ponad 100. Marzy mu się przewidywanie ruchów przeciwnika.

**Imię: Bartek**
**Nazwisko: Pyrek**
**Kywa: Pyro**
**Miasto: Brzeg**
**Sukcesy:**
II m-ce Pierwszy Ogólnopolski Turniej Tekken 3 (Wrocław)
I m-ce Turniej Tekken 3 (Wrocław)
I m-ce - Turniej Tekken 3 Nysa Open (Nysa)
I m-ce Turniej Tekken 3 (Brzeg)
**Postacie:** Jin, Paul, Lei, Heihachi, Hwoarang
**Styl gry:** Bardzo zrównoważony zawodnik, świetny w defensywie i jeszcze lepszy w ofensywie. Nut-job killer nigdy nie bawiący się z przeciwnikiem. Ma jak świetnie skoordynowane ataki wraz z okrężne i follow-upami, że przy pierwszym zetknięciu się z nim przeciwnik nie podnosi się z ziemi. Budzi się o dziewiątej i gra do dziewiątej, dzięki czemu po blurku walczy ma się kartki typu 150 juggli do Heihi.

**Imię: Marcin**
**Nazwisko: Janik**
**Kywa: Jojo**
**Miasto: Katowice**
**Sukcesy:**
I m-ce Drugie Mistrzostwa Gier Komputerowych (Poznań)
**Postacie:** Law, Heihachi, Nina, Lei, King
**Styl gry:** Perfidny sidestepowy wkurzający przeciwnika, obrona całkiem dobra... szybko uczy się na błędach. Atak nie jest tak dobry, jak u ticka (najczęstszy stering partner), ale wszystkie juggle i zagrania ma opanowane w stopniu bardzo dobrym. Lubi komentować grę innych.

**Imię: Paweł**
**Nazwisko: Kardas**
**Kywa: Długi, Yoshi**
**Miasto: Piotrków Trybunalski**
**Sukcesy:** na razie brak - ale to, co pokazał we Wrocławiu, zasługuje na umieszczenie go wśród najlepszych.
**Postacie:** Jin, Lei, Heihachi, Nina, Xiaoyu
**Styl gry:** Ofensywny Gracz, często sidestepujący i lubiący opóźniać wszystko, co się da - by podpuścić przeciwnika. Świetny pressing i okrężne - dar bolu. Lubi tak grać, by przeciwnik nie mógł podnieść się z ziemi przez co przeważnie Graczę nie chcą z nim walczyć. Killer na ticka. Fan Dalekowschodnich gier - nawet mu ich nie tylko efektowne - ale i skuteczne.

**Imię: Wojtek**
**Nazwisko: Ślusarczyk**
**Kywa: Ślusarz**
**Miasto: Wrocław**
**Sukcesy:**
III m-ce Turniej Tekken 3 Nysa Open (Nysa)
**Postacie:** Law, Bryan, Lei, Anna, Paul
**Styl gry:** Kiedyś zatwardziały turtler, do którego nie można było dojść - często używający sidestepów. Obecnie też dość dużo atakuje - i to bardzo skutecznie. Bardzo dobrze blokuje, świetnie ma opanowane pressingi. Przy juggletach lubi się czasami wytrenować za schematów. Lubi nabijać się z przeciwników, chętnie zwyciężywszy.

**Imię: Artur**
**Nazwisko: Sałwarowski**
**Kywa: Mutti, LAMER**
**Miasto: Katowice**
**Sukcesy:** Miał startować ostatnio we Wrocławiu, ale miał egzamin ze skrzypiec.
**Postacie:** Eddy
**Styl gry:** Turtler do potęgi n-tej. Ale za to świetny turtler. Chyba jedyny człowiek w Polsce który wie, jak grać Eddiem. I wychodzi mu to świetnie. Staje się w... jak w rzeczywistości. Bardzo dobrze dopracowane Okizome. Lubi znęcać się psychicznie nad przeciwnikiem - cały czas gada, używając wszelkich słów sporo leksyki języka polskiego.

## TEKKENOWY KONKURS!

...nadal trwa! Tyle że zmuszeni jesteśmy zmienić trochę zasady tym ponad. Nagroda jest znajdujący się na zdjęciu poniżej TK3 (plyta, materiały prasowe, zdjęcia) oraz dodatkowe gadżety.

**Zmienione zasady konkursu**

Sorki, ale odkryliśmy ostatnio, że posiadacze dopalek (ACTION REPLAY) trochę nas oszukują, bo używając kodu na nieskończoną energię łatwiej po kilkaset zwycięstw. W obawie, że nagroda trafi się zwykłemu cheaterowi, postanowiliśmy zmienić zasady: zamiast mistrza 'Survival Mode' mistrz Time Attack Mode otrzyma specjalną edycję TK3. Równocześnie rezygnujemy z podawania rankingu najlepszych wyników w 'Survivalu'. Wyniki konkursu ogłosimy w PSX EXTREME #21. Także Mistrz każdego miesiąca (Time Attack) będzie nagradzany. Do dzieła! (Mr. Scera)

**Imię: Maciej**
**Nazwisko: Żmuda-Adamski**
**Kywa: Kali**
**Miasto: Trzebnica**
**Sukcesy:** III m-ce - Turniej Tekken 3 (Wrocław)
II m-ce Turniej Tekken 3 Nysa Open (Nysa)
**Postacie:** Jin, Law, Lei, Yoshimitsu, Paul
**Styl gry:** Pitbull, który ostatnio zaczął grać bardziej defensywnie i inwestować w cudowny gwiazdy stoppery. Rzadko wrzuca Sidestepy, lubi przyzwyczajać przeciwnika i zmieniać patterny. Dość dobrze blokuje. Rozpędza się jak ruski telewizor, zwłaszcza potrzebuje czasu. Ingeniusz potrafi znaleźć 101 usprawiedliwień, dlaczego przegrał. Gdy przegrywa - zapiera się i nie oddaje pada.

### MISTRZ TIME ATTACK MODE

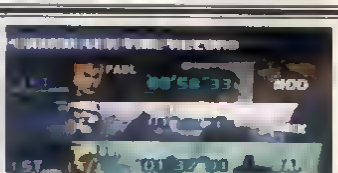
*No, no znowu pobiliście się, nie zaprzeczam. Rekordy podeszły mocarne i nieźle będzie je zlamać. Wydaje mi się, że wszystko rozegra się na dziesiątki, a może setne sekund. Coraz bliżej do rozwiązania naszego mega konkursu na najlepszego wojownika Survival Mode. Jak widać, walka coraz bardziej się zaostrza. Kto wie, co może zdarzyć się przez najbliższe 3 miesiące.*

*Do przeczytania za miesiąc i czekam na nowe, jeszcze bardziej dobijające wyniki.*

***HIV***

**Time Attack Mode**

**1. Mariusz Grabe, Radzionków (00'55"33)**
**2. Dariusz Mandes, Lipiany (01'02"35)**
**3. Jurek Ludera, Rzeszów (01'37"01)**



*W tym miesiącu upomnek przesłaliśmy drogą pocztową Mariuszowi Grabe - to on jest nowym Mistrzem.*

# KĄCIK WYŚCIGOWY

**GAMERA** W ostatnim artykule o GRAN TURISMO, trochę Was poruszyłem stwierdzeniem, iż Toyota Supra '95 RZ (używana) jest szybsza od GTO Twinturbo. Po telefonach i listach z Waszej strony mogę stwierdzić iż są to dwa samochody, które mogą rywalizować ze sobą na tańcie prędkości (jeśli ktoś rozpracuje inną markę, którą będzie można powalczyć na tym tańcie z GTO i Toyotą - niech niezwłocznie napisze i poda ustawienia, a i zdjęcie rekordu będzie mile widziane). W tym artykule spróbuję wymienić różnice i podobieństwa wyżej wymienionych samochodów. Całą uwagę skupię na tańcie prędkości, bo jeśli chodzi o zastosowanie danych wozów do wyścigów to bezkonkurencyjna do rywalizacji na torach jest GTO Twinturbo. Toyotą Suprą bardzo trzęsie na prostych (bardzo twarde zawieszenie, nawet po podrasowaniu) i przy dużych prędkościach, gdy trzeba wyprzedzać i zbierać zakręty, można bardzo łatwo wylecieć z toru. GTO Twinturbo można nazwać samochodem uniwersalnym do prawie wszystkich wyścigów. Wielką zaletą jest jego napęd na cztery koła.

Podczas podejmowania testu na maksymalną prędkość wszystkie części ustawione są prawie tak samo w obu samochodach (na maksimum). Ustawienia parametrów (ciężar, spojlery itd.) jest także podobne (na minimum). W GTO Twinturbo sprzęgło i wał ustawione są na maksimum, co można także zrobić w Toyocie. Jedynym warunkiem w tym przypadku jest to, aby zastosować ręczną skrzynię biegów dla obu samochodów. W przypadku zastosowanie automatycznej skrzyni biegów, Toyota jeszcze jakoś się zbiorze po czwartym i piątym biegu, lecz w GTO możemy o tym zapomnieć - przydusi się i zamiast przybywać prędkości będzie ona spadać.

Podczas jazdy na piątym biegu należy go przeciągnąć do około 400 km/h - dopiero wtedy należy wrzucić szósty bieg i gdy wszystko pójdzie dobrze można uzyskać niezły wynik na próbie prędkości maksymalnej (oczywiście szósty bieg musi być w miarę dopasowany w opcji manipulowania w skrzyni biegów). W czasie samego testu nie ważny jest start, lecz najważniejszą rzeczą jest, jak już pisałem w poprzednim artykule, wyjście z zakrętu. Choć zakręt jest w miarę łagodny, to po zrzuceniu wszystkich parametrów odpowiadających za stabilność, może to sprawić trochę kłopotu (znoszenie na zewnętrzną). Na zakręcie lepiej prowadzi się GTO Twinturbo, ponieważ jego prędkość spada do około 330 - 340 km/h. Toyota Supra na zakręcie spada do około 360 - 370 km/h, powodem czego jest większe znoszenia samochodu na zewnętrzną, a dodatkowo samochodem bardzo mocno trzęsie. Po wyjściu z zakrętu lepsze przyspieszenie na prostej ma GTO Twinturbo, lecz Toyota rozpoczyna prostą z większą prędkością początkową (bardzo mocny piąty bieg).

Po wyjściu z zakrętu bardzo ważne jest, aby jak najmniej skręcać, a dodatkowo należy jechać jak najbliżej środka jezdni, co przy dojeździe do zakrętu pozwoli nam osiągnąć do 1 - 2 km/h więcej niż przy jeździe po wewnętrznej czy zewnętrznej stronie jezdni.

Ustawienia dla Toyoty Supry '95 RZ znajdują się w 16 numerze PSX EXTREME, a ustawienia do GTO Twinturbo nadesłał Paweł Wąder z Sosnowca. Jego rekord prędkości wynosi 434 km/h (patrz poniżej).

**SUSPENSION**

| | F | R |
|---|---|---|
| - Spring Rate | 6,6 | 3,6 |
| Ride Height | 100 | 130 |
| - Damper | 2 | 1 |
| - Camber | 0,0 | 0,0 |
| - Stabiliser | 1 | 1 |
| - Brake | 1 | 1 |

**ENGINE**

- Turbo Boost - 7
- Gear Ratio 1 - 3,400
  2 - 1,600
  3 - 1,200
  4 - 0,910
  5 - 0,700
  6 - 0,590
  F - 2,800

AERO DYNAMICS - minimum

Manualna skrzynia biegów. Szósty bieg wbić przy prędkości około 395 km/h.

Suspension Kit - Racing Support
Front Stabiliser - Soft
Rear Stabiliser - Soft

ENGINE - wszystko maksimum

DRIVE TRAIN
Gear Kit - Racing Support
Flywheel - Sports
Clutch - Triple
Propeller Shaft - Carbon
ASPIRATION - Racing

**PODPOWIEDZI**

**Błyskawiczne uzyskiwanie dni konsolowych**

Wybierz „LICENSE", teraz którąś z licencji (obojętnie czy będzie to B, A czy A Int.). Następnie wybierz test (obojętne który). Teraz, jeszcze przed odliczaniem, naciśnij START (od razu, gdy tylko pojawi się obraz). Wybierz GAME END, teraz TRY AGAIN, wybierz skrzynię AT (automat) - zrób tak, gdyż jest to szybsze (nie chodzi Ci o zdanie testu, ale o nabicie dni). Rozpocznie się test - teraz powtórz czynności START, GAME END, TRY AGAIN, skrzynia AT... i tak w kółko. W podany sposób uzyskujesz jeden dzień konsolowy w czasie ok. 2 sek.

**Jak zarobić 6000 w mniej niż 4 minuty?**

Najlepiej będzie, jeśli zaopatrzysz się w Cerberę. Jest jeden warunek - bryka musi być „gołusieńka", tzn. nie możesz jej stuningować (absolutnie nie wolno Ci tego robić, nie możesz nawet zmienić opon). Teraz wybierz SPECIAL EVENT, wybierz NORMAL i walcz o Pole Position (Quality). Musisz zdobyć 1 miejsce startowe, teraz wystartuj w wyścigu. Podczas samej jazdy śmiało możesz ścinać zakręty (nawet jest wskazane, abyś tak czynił). Wyczuj furę - wprowadzaj samochód w zakręty kontrolowanymi poślizgami, o szybko odskoczysz od konkurencji. Łączny czas (kwalifikacja+wyścig) nie przekroczy 3 min. 50 sek. Na Twoje konto powędruje 6 „kafli". Nie startuj w następnej eliminacji (EXIT). Jeśli chcesz zarobić więcej (i szybciej) kasy - powtórz czynności.

**ACE**

Wszelkie czasy podajemy w celach porównawczych i nie przyznajemy za nie żadnych nagród.

**COLIN McRAE**

# RALLY

Kolejną grą wyścigową [illegible] następuje na miejsce w kąciku jest COLLIN MCRAE RALLY. Na początek chcę podać rekordy czasowe na poszczególnych trasach w wykonaniu mojego brata - Mariusza, który zdobył na poziomie Expert 80 punktów na 80 możliwych.

Czasy te są tylko porównawcze, jeśli któryś z czytelników chce podać swoje mile widziane będą kasety wideo z własnym rekordami (oczywiście lepszymi od poniżej podanych).

| NEW ZEALAND | SWEDEN |
|---|---|
| 1 2 20 96 | 1 3 33 80 |
| 2 2 57 30 | 2 2 54 58 |
| 3 3 17 85 | 3 2 59 74 |
| 4 2 34 75 | 4 3 13 77 |
| 5 2 33 76 | 5 3 50 19 |
| 6 2 41 30 | 6 3 15 65 |

| GREECE | CORSICA |
|---|---|
| 1 2 44 70 | 1 2 05 25 |
| 2 2 28 07 | 2 1 59 01 |
| 3 2 12 96 | 3 2 58 62 |
| 4 2 58 08 | 4 2 26 35 |
| 5 2 23 64 | 5 2 07 52 |
| 6 2 24 40 | 6 2 24 12 |
| 7 0 51 21 | 7 0 58 92 |

| MONTE CARLO | INDONESIA |
|---|---|
| 1 3 10 53 | 1 3 01 30 |
| 2 2 35 35 | 2 2 36 59 |
| 3 2 36 95 | 3 3 41 35 |
| 4 3 14 96 | 4 3 52 39 |
| 5 2 34 79 | 5 2 46 10 |
| 6 3 00 85 | 6 2 29 43 |

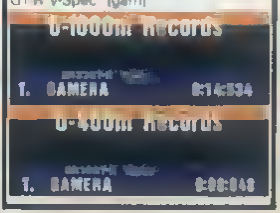
| AUSTRALIA | UNITED KINGDOM |
|---|---|
| 1 2 31 55 | 1 3 46 91 |
| 2 2 22 68 | 2 3 59 02 |
| 3 2 11 96 | 3 2 57 70 |
| 4 2 46 86 | 4 4 19 08 |
| 5 2 41 96 | 5 4 35 16 |
| 6 2 47 14 | 6 3 39 07 |
| 7 0 41 83 | 7 1 19 95 |

**REKORDY POSZCZEGÓLNYCH TRAS w GT :**

- High Speed Ring-0,42 471 (Arek)
- Autumn MiniR -0 27 311 (Paweł)
  Grand valley E -0 49 423 (ACE)
  Clubman Stage R5-0,36 365 (Arek)
  Trial Mountain 1 05 375 (Paweł)
  Autumn Ring-0,58 036 (Paweł)
- Deep Forest-0,58,748 (Paweł)
- Special Stage R5-1 01 653 (Arek)
- Grand Valley S 1 26 438 (Paweł)
- Special Stage R11 1 26 437 (Arek)
- Test Course-0 47,349 (Paweł)

Kody nadesłał nasi czytelnicy (na kasetach wideo) AREK (Mińsk Mazowiecki) i PAWEŁ STĘPKOWSKI (Grudziądz).

Oprócz testów prędkości warte zainteresowania są też rekordy na przyspieszenia. Poniżej podaję moje wyniki uzyskane Nissanem R33 Skyline GT-R V-Spec (gam).



# ROZWIĄZANIE KONKURSU TOMB RAIDER 3

**dozwolone od 18 lat**

Po przeczytaniu ponad setki nadesłanych do Redakcji opowiadań, z przykrością stwierdzamy, że Czytelnicy nasi nie znają dokładnego znaczenia terminu 'frywolne'. Frywolne nie znaczy ani "krwawe" ani „apokaliptyczne". Opowiadania w których latają granaty i rakiety, trup pada gęsto, krew leje się strumieniem, a Lara wyrzyna wszystkich w pień (nie rzadko przypłacając to życiem) lądowały w koszu na śmieci. Tylko kilkanaście osób pojęło nasze intencje (niekiedy przekraczając nawet pewne granice), prezentując równocześnie dosyć różnorodny styl i wykazując sporą oryginalność (chłopaki, czy Wasze dziewczyny wiedzą o Was wszystko ?). Oto lista nagrodzonych [w kolejności od najlepszego do najgorszego (z tych dobrych)]:

**1. Wojciech Jakowenko, Syców**
**2. Łukasz Babiono, Skarżysko-Kamienna**
**3. Seweryn Adamczyk, Brzeszcze**
**4. Mateusz Niemczyk, Stalowa Wola**
**5. Robert Mika, Pyskowice**
**Wyróżnienie - Marcin Kosman, Poznań, Milena Korzeniewska, Dąbrowa Górnicza**

Od korektora: postanowiłem nie zmieniać budowy zdań, często mało poprawnie skleconych, tak by mogło zostać ducha poszczególnych prac. Zatem moja robota była mało skomplikowana. >

## I miejsce

*„BIG MAC"*

Plaża. To był dzień jak co dzień. Słonko świeciło, powietrze było czyste, fale szumiały, ptaszki śpiewały. Jeden z nich drgnął i zaczął podnosić swój długi czerwony dziób do góry, ale nie był to taki zwyczajny ptaszek. W rzeczywistości był to kawałek mięsa podobny kształtem do parówki, który dyndał swobodnie między moimi nogami. Potocznie mówi się na niego [redacted]. Powód tak błyskawicznej reakcji spontanicznego zrywu, był tylko jeden. Lara pojawiła się na plaży. Jej uśmiech, oczy, brązowe włosy, wary (bez głupich skojarzeń, proszę) oczarowały mnie. Co miała na sobie? To ciężkie pytanie, tak ciężkie jak ów kawałek mięsa (mięsa dzikiego, nie ujarzmionego). Ale nie będę owijać w bawełnę. Na jej ubiór składał się listek, zdaje się kaktusowy. Tsaak, na pewno kaktusowy. Lara podeszła do mnie i spytała: „Na co czekasz?"

„Na autobus" - wypaliłem. Wiecie, byłem lekko onieśmielony i zszokowany. Moje piersi przy jej bujnych i soczystych kawałkach wyglądały tak, jak gdybym trzymał je w testerze. Podeszła do mnie, już nie mogłem się powstrzymać (minęło parę miesięcy) dziś jestem ojcem czworaczków i płacę alimenty, a Lara nie szwęda się już po jaskiniach i dżungli, nie chce też wychodzić na plażę (???). Ale miło wspominam nasze pierwsze spotkanie.

*W. Jakowenko „Wojtas"*

***Opinia:*** *na luzie i z jajem - szczególnie ten „ptaszek" nam się podobał (wszyscy turlali się ze śmiechu po podłodze). Co prawda nie dowiedzieliśmy się szczegółów, ale po takim wstępie i zakończeniu każdy facet może to sobie wyobrazić. O to chodziło.*

## II miejsce

[[illegible] wstęp się nie zmieścił]
- [illegible] Natla? Umówiłem się z nią, nie [illegible]
- [illegible] nie odpowiedam?
- Nie jesteś w moim typie. Jesteś po prostu jeszcze jednym zbędnym producentem plemników, z których wyrastają podobne stworzenia.
- Nie jesteś chyba feministką?
- Nie, skądże znowu! Po prostu nie znoszę napalonych na mnie facetów, próbujących za wszelką cenę zaciągnąć mnie do łóżka.
- Nie próbuję zaciągnąć cię do łóżka, chociaż jeśli zmieniłabyś zdanie.
- Nie zrozumiałeś mnie. Jestem lesbijką. To ... eee ... nic nie będzie - błagalnym tonem wyjęczał Larson, wpatrując się w dwie kołyszące się słodko piersi.
- Dokładnie. Ale przyszłam tu, żeby odebrać należną kasę.
- Dostaniesz ją, jeśli zrobisz to, na co mam ochotę! - wrzasnął mierząc w nią swoim magnum - Zdejmuj ciuchy!

Lara nie czekając na dalszy rozwój wypadków podeszła do niego i rozpięła mu rozporek. Jęcząc, mówił o jakiś ruchach w górę i w dół - cholera wie o co chodzi! Wiedziała, o co mu chodzi. Powoli wzięła go do [redacted]. Larson jęknął. [Tu wycinamy] się obszerny fragment, w którym Larson zginął, tracąc uprzednio swoje genitalia - przechodzimy do spotkania Lary z Natlą] Natla weszła i Lara zauważyła, że jest naga [...] Natla podeszła do niej i zębami odpięła jej spodenki. Lara nie miała na sobie majtek, więc [illegible] zaczęła delikatnie muskać ustami jej [redacted], na co tamta zareagowała westchnieniem zachwytu. Natla wstała i zdjęła jej koszulkę. Wielkie piersi Lary podtrzymywał biały biustonosz, który jednym ruchem ręki został zerwany. Ogromne różowe [redacted] stały się kolejnym celem ataku języka Natli (dalej już jest zbyt ostro, więc musieliśmy wyciąć, sorry). Pieściły się tak około dwóch godzin, po czym dostały orgazmu w tym samym momencie.
- Czy to wystarczy? - spytała Natla.
- To była najpiękniejsza przygoda w moim życiu, ale przybyłam tu po pieniądze.
- Myślałam, że to ci wystarczy.

Lara nie odpowiedziała. Sięgnęła tylko po Uzi i oddała serię w Natlę.

Przykro mi, że tak się skończyło [...]

*Łukasz Babiono, Skarżysko-Kamienna*

***Opinia:*** *ostre i trochę zbyt przegięte od tego jest wyobraźnia. Dosyć dobry styl i całkiem niezła fabuła. Ciężko się to przełknie, bo hormony się burzą.*

*PS. Spoko, nie dygaj, nie kapniemy starym o Twoich dewiacjach (nasi też myślą, że jesteśmy normalni..!)*

## III Miejsce

*„Lara u doktora"*

Gdy miała lat szesnaście, ciągle była chora. Aby się wyleczyć, poszła do doktora. Powitał ją czule, kilka pytań zadał. Mówi: „Rozbierz się, bo cię będę badał". W mig się rozebrała, bo zbadać się chciała. Trochę się wstydziła, gdy majtki ściągała. „Podejdź do mnie mała", tak się do niej zwrócił. Obejrzał ją z tyłu, po czym ją odwrócił. Piersi obmacywał, czule je podnosił i na jej brzuszku rękę swą położył. Przyciskał raz i drugi, mocno lecz powoli. I wtedy zapytał, czy ją mocno boli. Przytaknęła głową, a on brzuch obejmując najczulej, tam, gdzie włosy i wzgórek, aż ją to krępuje. Rzekł: „Dziewczyno kochana, dobrze zbudowana. Biedna jak dorosła [...] fajnie obrosła. Dobrze obrośnięta jeszcze nie ruszana i z tego powodu chorujesz kochana". Objął ją w ramionach, kazał się położyć. Podnieść w górę nogi, dobrze je rozłożyć. Posłuszna mu była, więc się położyła i pod jej pupkę poduszkę podłożył. Przylgnął do niej ciałem, prawie się położył i coś potężnego w jej [redacted] włożył. Posuwał w dół i w górę i swoim [redacted] rozwalił jej dziurę. Była tak spocona lecz zadowolona, że ta kuracja jest już zakończona.

*Seweryn Adamczyk, Brzeszcze*

***Opinia:*** *wydaje nam się, że jesteś pod wpływem Pana Tadeusza. Historyjka niczego sobie.*

## IV miejsce

*„Nocna przygoda Lary Craft"*

Była zmęczona i śpiąca, więc leniwie zamknęła za sobą drzwi [...] Jej postać na tle zamglonego księżyca prezentowała się jak Kelly Bundy w okresie godowym. I wtedy stało się. Dostrzegła go. Był czarny jak noc, tak tajemniczy jak fizyka kwantowa. Podszedł do niej pewnym krokiem. Było widać, że jest typem macho. Popatrzył jej prosto w oczy. Dostrzegła iskierkę kuszącej lubieżności w jego kuszącym wzroku. Spodobał się jej. Przytulił się do niej, a ona już wiedziała co ma robić.

Chodź - powiedziała miękkim jak aksamit głosem. On się nie opierał. Poszedł za nią na samą górę - chyba przeczuwał co go czeka. Aż się oblizał na samą myśl o tym.
- Dzisiejszej nocy dużo się wydarzy - pomyślał.

Wprowadziła go do mieszkania. Było tu ciemno, a zarazem przytulnie. Spodobało mu się tu. Zniknęła na chwilę, a on instynktownie wskoczył na kanapę. Była miękka i przytulna. W końcu przyszła. Lekko przygasiła światła, pogłębiając atmosferę tajemniczości. Popatrzyła na niego rozbrajającym spojrzeniem i uśmiechnęła się. Był to najładniejszy uśmiech, jaki dany mu było widzieć w swoim życiu. I wtedy zaczęło się. Leniwym ruchem zaczęła ściągać błękitny sweterek. Jej ruchy były tak delikatne, naturalne i kuszące, że pozwolił sobie na krótkie westchnienie. Spod jej bluzeczki zaczęły się wyłaniać krągłe piersi, które były równie piękne jak jabłko z hesperyjskiego sadu. Co ja mówię, jabłko. Melony! Zaczął się niecierpliwić, lecz gdy ujrzał jej czerwone i dorodne jak truskawki brodawki, przeciągnął się na łóżku [...] Ujrzał koronkowe majteczki, na widok których przekręcił się na drugi bok. Jego cierpliwość dobiegała już kresu wytrzymałości.

Wtedy ona podeszła do niego. Klęknęła przed nim. Dostrzegł jej doskonałe uda, usta pełne namiętności i oczy pełne blasku. Była tak blisko, że czuł mocny zapach jej perfum. Przeciągnęła się, uwydatniając swoje nieziemskie piersi. Zaczęła dotykać go po jego czarnych kędziorkach. Zrobiło mu się przyjemnie i od razu przypomniał sobie po co tu przyszedł. Powoli cała rządza zaczęła w nim kipieć, tracił panowanie nad sobą. Pomyślał, że zaraz rzuci się na nią, a ona da mu to, czego pragnie. On już nie mógł, on już musi, on ... on musi napić się tego mleka.
- Zaraz ci przyniosę mleczko, koteczku! - powiedziała ciepłym głosem. Gdy to usłyszał, przeciągnął się w łóżku i zaczął lizać sobie łapki języczkiem w kolorze pink.

*Mateusz Niemczyk, Stalowa Wola*

***Opinia:*** *naprawdę zaskakujące zakończenie. Konsekwentnie budujesz klimat, potęgujesz napięcie, żeby na końcu okazało się, że mowa o kocie. Dobry pomysł, brawo.*

## V miejsce

Leżałem sobie spokojnie w wannie. Muzyczka lekko przygrywała a ja bezmyślnie wpatrywałem się w sufit. Nagle błysło ostre światło na chwilę wypełniając łazienkę. Przymknąłem oczy. Gdy je otworzyłem na środku łazienki stała ... dziewczyna ubrana w szorty, obcisłą bluzkę i trapery [...] w rękach miała małe pudełko. Wyglądała jak żywcem przeniesiona z filmu Indiana Jones.
- Co to za lokacja? - zapytała.
- Ła-zie-nka - odpowiedziałem.

[tutaj wycięliśmy trochę nawijania]

Co to jest? Zapytała kładąc pistolet i pudełko na automacie.

Pralka automatyczna. Robi się w niej pranie - wrzucasz brudne i wyciągasz czyste.
- Ciekawe - powiedziała otwierając drzwiczki. - Tu się wrzuca?

Twierdząco pokiwałem głową.
- Mogę skorzystać?
- Tak proszę - odpowiedziałem. Niewiedziałem co ma zamiar zrobić, ale nieuprzejmie było odmówić.
- A ona zaczęła się ... rozbierać. Plecak i okulary położyła na ziemi. Ściągnęła bluzkę, spodenki i koronkowe majteczki. Wrzuciła wszystko do środka.
- Co dalej?

[opis włączania pralki]

Zanurzyła dłoń w wodzie.

Ciepła, mogę skorzystać.

[z braku miejsca wycinamy kawałek]

Odwróciła się a ja delikatnie zacząłem mydlić jej ciało. Zaczęła cicho pomrukiwać.

Wspaniale to robisz - powiedziała i położyła się na mnie.

Teraz pomasuj to - wypięła piersi. Powoli zacząłem je masować. Lekko szarpnąłem za [redacted]. Wychyliła głowę i rozchyliła wargi. Zaczęliśmy się całować. Nie przestawałem jej pieścić. Nagle ona obróciła się i jej głowa znikła pomiędzy moimi nogami [dobra, teraz każdy wie... więc tniemy] Siadła na mnie okrakiem [tutaj cięcie] Woda zaczęła bulgotać i wylewać się z wanny. Jej piersi falowały przed moją głową. Zacząłem [...]

*Robert Mika, Pyskowice*

***Opinia:*** *to tylko fragment jednego z takich opowiadań. Gościu masz niezłą chcicę.*

### Oto przykład dobrego wstępu i nędznej końcówki

*„LARACROFT.CD"*

No i tak moja kolejna podróż dobiegła końca. Prawie kompletnie wyczerpana wróciłam po [illegible] do domu i jak nigdy dotąd pragnęłam zobaczyć swojego wiernego sługę. [tutaj dziewięć zdań nawijania wycięła] podszedł przystojny mężczyzna, o mały włos nie potrącając mnie. Uchylił okna i krzyknął „Wiedź!" [tutaj znowu nawijanie] pragnęłam już tylko kąpieli i odpoczynku, snu. Jednak wewnątrz mnie coś się działo. Zapytałam Leona, czy nie chciałby napić się czegoś. Te słowa same padły z mych ust. Sama nie wiem, co mnie wtedy kąpnęło, ale nie żałuję. Leon był taki miły i bardzo sexy, że nie dbając o morale zaciągnęłam go na piętro, do mojej sypialni, no i ... było SUPER.

*Damian Kaftor, Katowice*

*Opinia: Gościu, sprzedaj głodnemu rottweilerowi dać do powąchania ogromną kość, a później wyrzuć ją przez okno.*

*Mr. Score oświadcza, że już nigdy więcej nie podejmie się przepisywania takich tekstów. Jest to cios poniżej pasa.*



Piła

przystawka

# MULTI PLAYER ADAPTER

Wiadomo nie od dziś, że produkty firmy SONY są znakomitej jakości, ale do najtańszych nie należą. W związku z tym wszystkie oryginalne przystawki do PlayStation mimo tego że cieszą się dużym zainteresowaniem, często nie znajdują nabywców ze względu na zbyt wysoką cenę. Jeśli jakaś inna firma oferuje swego odpowiednika danego urządzenia to jest jeszcze pół biedy - możemy wybierać drogo, ale pewnie lub taniej, ale z małym ryzykiem, czy wszystko będzie działać jak należy. Jednym z nielicznych paryfleri do PlayStation (obok myszki), któremu brakowało rańszego odpowiednika przez jakiś czas był Multi-Tap - urządzenie pozwalające na podłączania czterech joypadów do jednego portu konsoli. Teraz wreszcie sytuacja ta zmieniła się. Do tej pory pojawił się troszkę tańszy odpowiednik o nazwie Multiplayer Adapter.

**WYKONANIE** ★★★★☆

**PRZYDATNOŚĆ** ★★★★☆

szy - liczy ok. 40 cm. Porty padów znajdują się na bocznych ściankach urządzenia, a nad nimi sloty do kart pamięci. Całe urządzenie jest szarego koloru, a dzięki stosunkowo dużej wadze stabilnie leży na stole.

Z testowanym egzemplarzem nie miałem żadnych problemów.

tach zabawy w kilka osób jednocześnie nie muszę już chyba nic pisać. Wystarczy zobaczyć ludzi grających wspólnie w MICRO MACHINES V3 lub BOMBERMANa, aby zapłonąć rządzą dołączenia się do zabawy. Okrzyki, groźby i wybuchy śmiechu się w tym przypadku na porządku dziennym. Dopiero czysta rywalizacja między liczniejszą grupą zapalonych Graczy wyciska z konsoli maksimum zabawy i frajdy. Przekonałem się o tym nie raz, a ostatnio choćby na sylwestrowej imprezie u Camala, podczas której leżący obok Dreamcast został zapomniany gdy na ekranie PlayStation pojawiły się małe samochodziki z MICROMACHINES V3 i zaczęła się zabawa. Nikt nie chciał oddać pada i graliśmy wspólnie do upadłego. Gdy został już wyłoniony zwycięzca, nie pamiętam kto nim został, w ruch poszedł WWF WARZONE i zabawa trwała dalej.

**WERDYKT** ★★★★☆

W związku z tym, jeśli tylko w Twojej okolicy mieszka kilku poddonych Ci maniaków, zbierzcie się do kupy i zakupcie sobie takie urządzonko. Gwarantuję Wam wiele godzin wyszłej

NORBY

Za udostępnienie urządzenia do testów dziękujemy firmie Multi-Styk z Warszawy ul. Kosakowskiego 42, tel. (0-22) 815-03-44

Test oryginalnego Multi-Tapa firmy SONY przeprowadziłem już w trzecim numerze naszego pisma teraz słów kilka o jego odpowiedniku. Kształt samego urządzenia [illegible] inny. Zamiast [illegible] SONY: Multiplayer [illegible] mała baza, dzięki której U z wypemnionym środkiem skierowany wychodzi przewód łączący urządzenie z konsolą. Sam przewód też jest tutaj dłuższy niż [illegible] Dostał [illegible] idea nie zarówno ze [illegible] tym padem jak i Dual [illegible] dzi [illegible] mi [illegible] punkt [illegible] moje oczekiwan[illegible]

## GRY NA MULTITAPA

Jako uzupełnienie tego testu przygotowałem wykaz gier które obsługują to urządzenie. Pierwsza czwórka to mój prywatny ranking najlepszych gier dających w trybie dla więcej niż dwóch osób, dalej lecą już alfabetyczny spis wszystkich pozycji, jakie udało mi się sprawdzić.

1. MICROMACHINES V3 - Jedna z najlepszych a jednocześnie [illegible] najbardziej miodna gra dająca tryb dla więcej niż dwóch osób. Gry na stołach ustawiają się małe samochodziki, wody lub rakiety, nie ma już słowa "przelecz". A góry dookoła ubrudzone zostają w „śmiertelnie mistrz", to zaczyna się przeróżna wojna. Gra jest tak miodna, że aż brak mi słów. Nawet moi narzeczeni mają dość tras na nie przeszkadzają. Szybko można wyjechać gdzie i jak chcesz, jedynie klapsy zaczynają się w momencie, gdy jakiegoś z nich [illegible] gra [illegible] gra w jakiegokolwiek Bombermana we czterech lub [illegible] nie wyobraźia, co [illegible] Nieskończonym spisem od tej gry jest Mr. Shiterra, który rozklada chyba każdego na łopatki. Zawsze [illegible] kumpla między murkiem a bombą i odejdź bezpiecznie na bok, patrząc jak ten szamoce się w jednej i drugą stronę nie mogąc wydostać się z opresji... ech, cóż to jest za rozkosz! Niestety, grając w gry tego typu wszystkie sentymenty odchodzą na bok. Liczy się tylko bohater na ekranie, który ma jeden jasno sprecyzowany cel. Przetrwać jak najdłużej i wyeliminować całą resztę. Czy to nie wyzwanie godne prawdziwego Gracza?

2. BOMBERMAN WORLD - To [illegible] tytułów [illegible] firmy HUDSON, które nie [illegible] gry[illegible] nie ma też ograniczeń w stylu „murak" czy „drzewa". Błędnymi polami chodzimy i kładziemy pojawiają się przedmioty (kamienie, rakiety, bomby, nieopodziankii), kilkoma myszami rzucać w pozostałych graczy. Dodatkową atrakcją jest zbieranie kumpla i rzucanie nim o ziemię. Gra jest naprawdę znakomita i bawić się można godzinami.

3. POYPOY 112 - Obie części tego znanego przeboju firmy KORAMI są równie miodne i emocjonujące. Cel gry jest podobny do Bombermena. Trzeba wyeliminować przeciwników. Jednak tutaj wszystko odbywa się na trójwymiarowej planszy (wielopoziomowej) w drugiej części

4. DEVIL DICE (XI) - To najnowszy przebój SONY, który właśnie pojawia się na europejskich półkach sklepowych. Gra wydaje się z pozoru bardzo prosta. Należy ustawić przy sobie tyle kostek, ile oczek wskazuje jej widoczna strona. Wtedy kostki znikają, my zyskujemy punkty i gramy dalej. Problemy zaczynają się w momencie, gdy do ustawionej w pecie całej kompozycji, która akurat zanika i już mają być naliczane punkty, przeciwnik dostawia swoją kostkę i cała nasza praca przechodzi na jego konto. Co się tam czasami dzieje to aż trudno opowiedzieć. „Ty chamie zostaw to!" - normalny tekst. Zaawansowani też można zapełnić delikwenta z kostek, ale wtedy przeciwnik [illegible] [illegible] szkód, niż chcecie na ten grzebień. Wielka jest naprawdę ostra.

A oto pozostałe pozycje. Jak widać, trochę się tego już nazbierało. Praktycznie dzisiaj jest gier oparte [illegible] jest więc w czym przebierać.

ACTUA ICE HOCKEY
ADIDAS POWER SOCCER
ADIDAS POWER SOCCER '97
ADIDAS POWER SOCCER '98
[illegible]ST CHAMBER
[illegible]OR & BLADE
[illegible]O POINT TENNIS
[illegible]RCUIT BREAKERS
[illegible]OLLEGE SLAM
DAVIS CUP TENNIS
DEAD BALL ZONE
EVERYBODY'S GOLF
FANTASTIC FOUR
FIFA '96
FIFA '97
FIFA RTWC '98
FIFA WORLD CUP '98
FIFA '99
FROGGER
GRID RUN
INTERNATIONAL TRACK & FIELD
JENAH LOMU RUGBY
MADDEN NFL '97
MADDEN NFL '98
NAGANO WINTER OLYMPICS
NAMCO TENNIS SMASH COURT
NBA HANG TIME
NBA IN THE ZONE
NBA IN THE ZONE 2
NBA IN THE ZONE '98
NBA JAM EXTREME
NBA JAM T E
NBA LIVE '96
NBA LIVE '97

NBA LIVE '98
NBA LIVE 99
NCAA FINAL FOUR
NCAA FOOTBALL GAME BREAKER
NCAA FOOTBALL GAME BREAKER '9
NFL GAMEDAY '97
NFL GAMEDAY '98
NHL '97
NHL FACE OFF '97
NHL FACE OFF '98
NNL OFF N ICE
NHL POWERPLAY '98
NHL '98
NHL '99
OLYMPIC SOCCER
OLYMPIC SUMMER GAMES
OVERBOARD
PITBALL
RALLY CROSS
RIOT (LEAGUE OF PAIN)
RUNNING WILD
S C A R S
SAMPRAS EXTREME TENNIS
SLAM N JAM '96
SPACE JAM
STREET RACER
STRIKER '96
SUPER FOOTBALL CHAMP
SUPERSONIC RACERS
TECMO SUPER BOWL
TENNIS ARENA
TOTAL NBA '96
TOTAL NBA '97
TOTAL NBA '98
TRIPLE PLAY '97
TRIPLE PLAY '99
WAYNE GRETZKY S 3D HOCKEY '98
WWF IN YOUR HOUSE
WWF WAR ZONE



Pda

# PRZEDŁUŻACZ DO JOYPADA

Joypady do PlayStation mają wystarczająco długie kable jeśli gramy na małym telewizorku i nie musimy się zbytnio od niego oddalać. Kiedy jednak przyjdzie nam ochota na rozegranie choćby kilku meczy w ISS PRO '98 leżąc wygodnie w łóżeczku albo idziemy do dużego pokoju pograć na 29-calowym telewizorze gdzie musimy siedzieć blisko ekranu telewizora, to sytuacja może się już nieco skomplikować. Kabel od pada okazuja się za krótki a ryzyko zrzucenia konsoli na podłogę albo zmeczenia oczu rośnie znacząco. Wtedy jedynym wyjściem jest dokupienie przedłużki do joypada, o istnieniu której mogliście do tej pory nie wiedzieć.

Przeprowadzenie nader skomplikowanego testu przedłużki do pada okazało się dziecinnie prostym zadaniem. Wystarczyło przy jej użyciu połączyć konsolę i pad i po-

**WERDYKT** ★★★★☆

grać przez kilka godzinek aby stwierdzić, iż joypad reaguje dokładnie tak jak powinien - czyli przedłużka spełnia swoje zadanie doskonale. Wibracja działają bez problemu nie ma mowy o żadnych opóźnieniach czy braku reakcji na na-

**PRZYDATNOŚĆ** ★★★★☆

W związku z tym, jeśli czasami brakuje Ci kabla i nie możesz odejść kilka kroków dalej od telewizora to przedłużka jest w takim wypadku znakomitym rozwiązaniem. Szkoda tylko że cena takiego kabelka waha się w granicy od 30 do 40 zł czyli wynosi mniej więcej połowę ceny oryginalnego pada SONY ale takie dodatki zawsze drogo kosztują i za wygodę trzeba niestety płacić. Nic więcej dodawać już chyba nie trzeba. Kabelek ten niezwykle ułatwi mu życie

**WYKONANIE** ★★★★☆

# zestaw SPACE STATION

Plątające się kable i pa[illegible] zmora każdego [illegible] do tego widok niebezpiecznie [illegible] jącej się po stoliku konsoli, który od [illegible] do czasu trzeba łapać niemalże już w locie podczas drogi na podłogę to otrzymamy pełny obraz, jak towarzyszy nam ze nami wszystkim podczas wypraw w odległe światy i galaktyki celem przeżycia nowej przygody bądź uratowania świata od zagłady. Wszak ze konsola to urządzenie domowe trzymane gdzieś blisko telewizora i czasami aż się prosi aby przyszykować dlań jakiś miły i schludny kącik. A miejsca w pokoju mało co sprzyja wkradającemu się bałaganowi który centymetr po centymetrze zaczyna wydzierać naszą przestrzeń życiową.

Aby temu zapobiec firma LOGIC 3 - znany producent akcesoriów do naszej konsoli (np. znakomitych kierownic Top Drive) - wyprodukowała specjalny zestaw dla rasowego Gracza w skład którego wchodzi mocna i stabilna podstawa pod telewizor, gdzie bezpiecznie umieścić można konsolę wraz z całym podstawowym osprzętem oraz dodatkowy stojak na płyty. Postanowiłem chwycić do testów taki jeden komplecik i wziąć go ostro w obroty po czym muszę stwierdzić, że okazała się z niego twarda sztuka.

Najpierw jednak słów kilka o wyglądzie testowanego zestawu SPACE STATION. Zrobiona [illegible] tworzywa plastiku (można po nim przejść) podstawa ma futurystyczną kształtny a w jej wnętrzu ukryta jest ruchoma szuflada.

**WYKONANIE** ★★★★★

Gdy nie korzystamy z konsoli, szufladę można wepchnąć do środka a pudełko zamknąć aby całość alegancko wyglądała. Gdy tylko chcemy zagrać - otwieramy, wysuwamy szufladę lekko do przodu, wkładamy płytę i jazda. Na [illegible]

**PRZYDATNOŚĆ** ★★★☆☆

[illegible] problemu 14-calowym są już [illegible] kłopoty [illegible] nawet [illegible] trzeba [illegible] aby [illegible] nie chyba [illegible] umieścić [illegible] pudełko na [illegible] problemu mieszczą się [illegible] europejskie jak i importowane wersje gier która sprzedawane są zazwyczaj w zwykłych opakowaniach.

Cóż więcej można napisać na temat testowanego urządzenia. Jest to pierwszy tego typu zestaw z jakim miałem styczność i zrobił on na mnie bardzo dobre wrażenie. Jest estetycznie wykonany dobrze zaprojektowany a przede wszystkim funkcjonalny. Nie wszędzie się jednak nadaje. To, czy jest komuś potrzebny czy nie zależy już tylko i włącznie od tego jaki telewizor posiada jak ma rozplanowaną ustawienie konsoli w pokoju i tym podobnych czynników. Ja osobiście gram na dużym 29-calowym telewizorze i opisywanego urządzenie nie miałbym nawet jak u siebie wykorzystać. Jeśli jednak masz 14-calowy odbiornik w pokoju i brakuja Ci ciągle miejsca na ustawienie konsoli, to zestaw SPACE STATION jest właśnie dla Ciebie.

**WERDYKT** ★★★★☆

**NORBY**

Za udo[illegible] urządz[illegible] dziękujemy firmie Kolber z Wrocławia, ul. Piłsudskiego 74, tel. (0601) 58-68-86.